Виртуальные радости

http://www.nestor.minsk.by/vr
e-mail: vr@nestor.minsk.by

№ 6 (30)
ИЮНЬ
2002 год

Grand Theft Auto 3

Многие ждали, многие надеялись. Я не бегал в нетерпении из угла в угол, не лазил по сайтам, читая анонсы и превьюшки, не потрошил свинью-копилку, когда час настал, — собственно, свиней я дома не держу. Просто пошел и взял. Почему? Друзья говорили, что будет супер-супер, что вещь отпадная, графика выше всяких похвал (в чем я, зная о портировании, не сомневался), да и оригинальность не на последнем месте — полная свобода действий. Вот так нас приучают к криминалу.



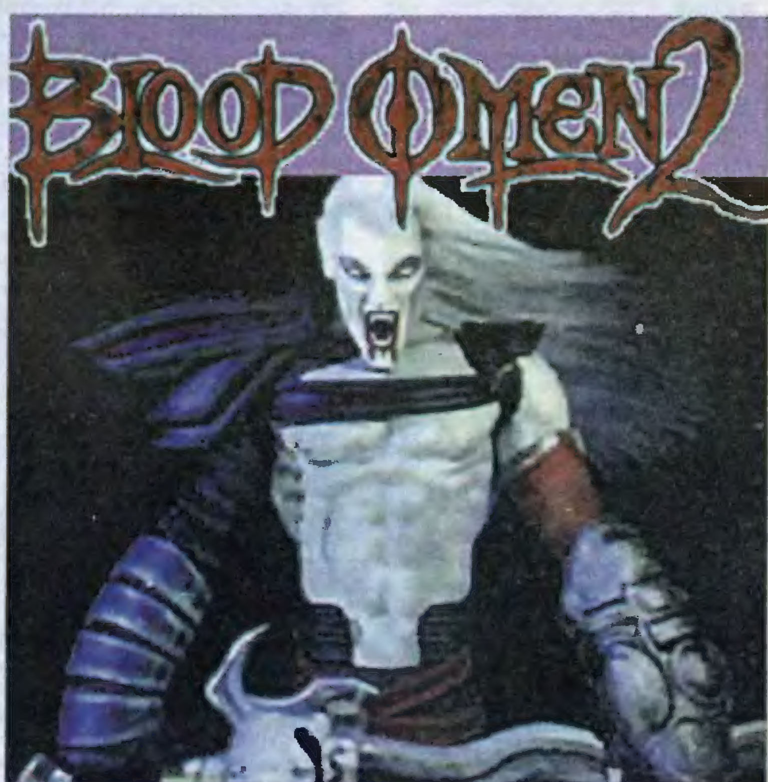
The Elder Scrolls III: Morrowind

Перед разработчиками движка игры и художниками я снимаю шляпу. Нарисовать ТАКОЕ, с потрясающим уровнем детализации, да еще и вполне играбельное — гениально. Графика поражает воображение. Абсолютно все, начиная с персонажей и заканчивая самой последней бутылочкой, нарисовано просто замечательно и с огромной любовью. Погодные условия реализованы очень эффектно...



Soldier of Fortune II: Double Helix

Итак, что мы имеем? Перед нами отличная игра, оправдавшая возлагаемые на нее надежды. В ней есть все, что сегодня требуют геймеры: оригинальный сюжет, увлекательный геймплей, потрясающая графика и на удивление хороший саундтрек. Я не фанат экшенов, но Soldier of Fortune 2 — одна из немногих подобных игр, которая мне понравилась.



Blood Omen 2

Может, к счастью, а может и, наоборот, к несчастью, Blood Omen 2 не связан сюжетной линией с еще недавним Soul Reaver 2. Поэтому противостояния синего милашки Разиэля с Каином мы не увидим. Если кто-то еще помнит первую часть Blood Omen, которая увидела свет в далеком 1996 году, тот должен знать, чем закончились события в этой игре. А закончились они вовсе не хэппи эндом, а тем, что Каин вместе со своей многочисленной армией потерпел сокрушительное поражение в битве против Sarafan-а, потеряв свой легендарный меч Soul Reaver. Провалявшись два века в состоянии анабиоза, Каин был пробужден вампирской повстанческой организацией. Оклемавшись от двухвекового сна, наш вампир пришел к неутешительным для себя выводам...

Игровой мир — июнь

В городе плюс двадцать пять — Лето,
Электрички набиты битком,
Все едут к реке.
День словно два, ночь словно час — Лето...
(В. Цой, если кто-то не в курсе)

Трям, камрады! (то бишь привет всем;) Ну что? Вот оно, наконец-то... Пришло. Л Е Т О, друзья! Урряя-а! Пора отпусков и каникул, пора отдыха, самый жаркий сезон. Самая классная пора года! Надеюсь, не все вы разбежитесь да разъедетесь и будете нас читать, потому что все лето мы для вас будем вкалывать. Ну и об играх не забывайте, тем более, что прошедшая уже весна (пока-пока, Весна!) подарила нам, кроме замечательных теплых деньков, еще и отличные игры. Да что там отличные — суперхиты полновесные!

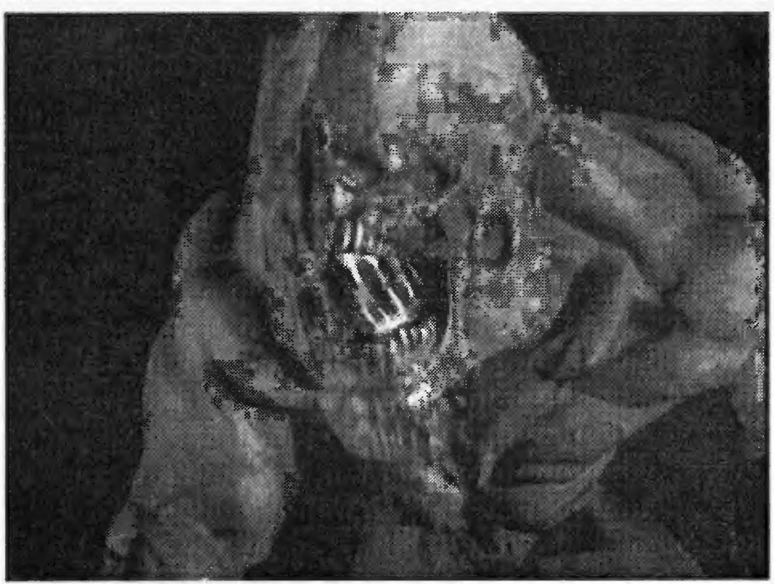
Перво-наперво хочется отметить **Morrowind**, замечательную RPG от Bethesda Softworks. Потрясающая графика, захватывающий геймплей — что еще нужно ролевику? Мои восторги и прочие впечатления об игре читайте в соответствующем обзоре на странице 8.

А **GTA 3** — бальзам на душу всех любителей данной серии (с выходом третьей части таких будет, бьюсь об заклад, еще больше!). Честно говоря, поиграв немного в GTA 3, я был шокирован — это просто удивительно, ведь все надежды и мечты оправдались. Игра если не идеальна, то очень близка к идеалу — браво, Rockstar Games! Обзор Leviafan-а о сим монстре читайте на стр. 7. Вот еще что подумалось — забавно, а ведь почти все третьи части сериалов становятся суперхитами. Посмотрите: **Heroes 3** — хит, **Mechwarrior 3** — хит, **TES 3: Morrowind** — хит, **GTA 3** — хит... Надеюсь, что **Master Of Orion 3** не станет исключением из правила;).

Нконец-то появилась полная, а не бета, успешно продаваемая уже довольно длительное время пиратами, версия игры **Soldier Of Fortune 2**. Все любители "мясных" шутеров, наверное, уже давно оттягиваются;). Мне пока не довелось — Morrowind жизни не дает:), а тут еще и GTA 3 подвалил... Но знакомые, уже поигравшие в SOF 2, отзываются о ней довольно тепло (читайте обзор на стр. 6). Кроме вышеупомянутых вещиц, всем любителям футбола строго и в неограниченных количествах рекомендуется **FIFA World Cup 2002** (обзор на странице 4), любителям человека-паука и аркад — **Spiderman: The Movie**, а тоскующим в ожидании **Duke Nukem Forever** фанатам посоветую сыграть в грамотный платформер "по мотивам" — **Duke Nukem: Manhattan Project**.

Теперь о патчах. Заплатку до версии 1.00.37 к **Delta Force: Land Warrior** можно скачать тут: http://news.dtf.ru/index.dps?action=view&mode=id&year=2002&month=05&day=15&id=16.50.26. Патч 1.03 для **Heroes Of Might And Magic 4** от 3DO, фиксящий тучу багов и поправляющий баланс, доступен для скачки отсюда: ftp://ftp.3do.com/pub/support/patches/ibm/heroes4v12to13us.exe (~4 Мб, для владельцев версии 1.2), или отсюда ftp://ftp.3do.com/pub/support/patches/ibm/heroes4v10to13us.exe (~16 Мб, для владельцев версии 1.0).

Среди свежеоткрывшихся сайтов стоит отметить сайт проекта в стиле "хоррор" **The Thing** от Universal (http://www.thethinggames.com) и сайт ролевой экшен-стратегий **Project Nomads** от CDV http://www.project-nomads.de/.



Милый монстрик из грядущего Doom]I[

Ролики из грядущих проектов

Ищите по вот этому адресу видеоролики из **Hitman 2**: http://www.hitman2.com/content/downloads.htm. Всего три штуки: 13 Мб и два по 4 Мб. Пока не качал и не смотрел, но собираюсь. Фанатам рекомендую. А вот ролик из **Metal Gear Solid 2**, показанный Konami на прошедшей E3, тянем-потянем отсюда: http://jpn01.konami.co.jp/movie/mgs2_sub/mgs2s_e3_ja.asf. Трейлеры из **Unreal Tournament 2003** лежат вот тут: http://gamespot.com/gamespot/filters/products/media/0,11100,548608,00.html (аж девять штук!). Кстати, в ближайшее время обещают выпустить играбельную демоверсию **UT2003**. Следите за новостями.

"Gone gold"

Совсем недавно на золото ушел аддон к **MechWarrior 4 (MW4: Inner Sphere)**, в котором любители найдут четыре новых меха, разные фишки и пушки, а также мультиплеерную карту.

Перевод продолжения игры **Тропико** отправился в печать. В **Тропико: Райский остров** нас ждут старые добрые идеи в новой обработке, улучшенные и дополненные. Игра уже должна появиться в продаже.

Кроме того, ушел в печать еще и интересный шутер **Gore** от команды 4D Rulers.

Благополучно ушел на золото и уже, наверное, успешно продается тактический шутер **The Sum of All Fears** от команды Red Storm. Вторая часть неплохой пошаговой стратегии **Age of Wonders 2: The Wizard's Throne** ушла в печать и к моменту выхода газеты должна быть в продаже.

Deus Ex 2

Eidos и ION Storm официально объявили проект **Deus Ex 2: Invisible war**. Что там будет? Все лучшее, что было в Deus Ex + новые идеи. Во-первых, действие будет происходить на нашей грешной планетке Земля. Во-вторых, будут добавлены и увеличены ролевые "наклонности" игры. Обещают, как и раньше, множество путей решения основных целей (от банального "вырежи их всех" до интеллигентного "убалтывания"). Когда выйдет — пока не в курсе, но, надеюсь, игра будет действительно качественной.

Interplay: подстава или новый хит?

Всех тех, кто ожидал, что ребята из Black Isle представят на E3 **Fallout 3**, вынужден жестоко обломать. Новый проект корифеев создания игр жанра CRPG никак не связан со вселенной Fallout (разве что системой S.P.E.C.I.A.L.) — действие **Lionheart** проходит в Европе 16-го века, во времена Инквизиции, лже- и настоящей магии, смуты и неустроенности. Ваш герой должен будет выжить и, по возможности, добиться успеха в этом сложном и неоднозначном мире. Как всегда, обещают практически неограниченную свободу действий и перемещений и суперсюжет. Кстати, игра будет в полном 2D (2.5D:) и должна появиться уже в конце сего года. Посмотрим, насколько обещания и наши надежды на отличную RPG оправдаются.

Презентация Doom 3

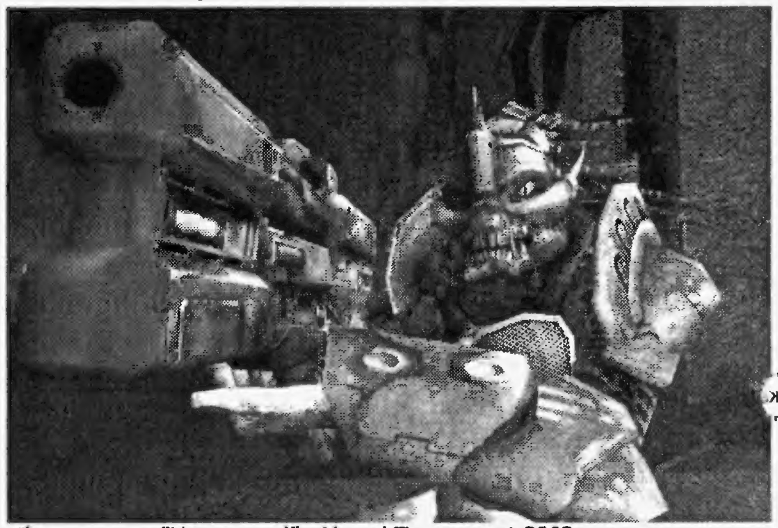
Для меня (да и для всех остальных, думаю, также) выставка "E3 2002", что проходила с 22 по 24 мая в Лос-Анжелесе, будет ассоциироваться, несомненно, в основном, с презентацией и показом ролика из **Doom 3**. Судя по восторженным отзывам воочию видевших сие действо, **Doom III** будет действительно культовым. Эпохальным. Гениальным. Впрочем, кто бы сомневался?:) ID Software, как известно, веников не вяжет, а делает только суперхиты. Вот и **Doom 3** будет таким же суперхитовым. Жалко, конечно, что Дядюшка Ромеро не приложит руку к созданию нового "Дума", но и без него игра, похоже, просто потрясающа.

Первое, что упоминают все видевшие ролик, это идеально воспроизведенную атмосферу страха и напряженности, потрясающую детализацию моделей, а также поражающие своей масштабностью тени. Атмосфера создается во многом за счет этого эффекта — эффекта игры света и тени. Кстати, для обсчета всех красот Doom3 понадобится карта классом не ниже nVidia GeForce3/ATI Radeon 8500. Надеюсь, что к середине 2003 года мы все проапгрейдимся и встретим новый хит во всеоружии. Кстати, звук в игре под стать графике — над оформлением презентации на E3 трудился Трент Резнор (из Nine Inch Nails), скорее всего, он занимается звуком и для финальной версии.

Теперь немного ссылок. Впечатления очевидцев на русском можно почитать, например, здесь (http://www.3dfiles.ru/news_fb/1022183875,11691,.html) или здесь (http://articles.dtf.ru/rus/previews/2002/05/30/doom3). А вот с сайта Fileplanet.com (http://www.fileplanet.com/index.asp?section=645&file=88339) можно скачать девятностометабайтный (!) семиминутный ролик о **Doom 3**. Собственно, сцен из **Doom 3** в нем не так много (как хотелось бы), так что каждый решает сам (насчет скачивания). А вот то, что игра будет суперпупермегагигаэкстрарулезом — практически аксиома. Сомневающиеся, а такие найдутся, могут поспорить со мной после выхода игры:).

О Morrowinde!

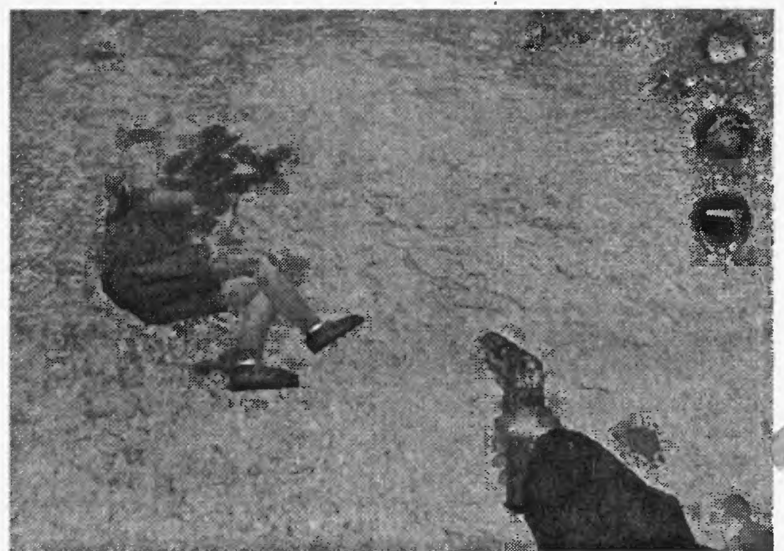
Немножко новостей касательно отличной RPG от Bethesda — **Morrowind**. Во-первых, довожу до сведения общественности, что Акелловский перевод появится не ранее конца сего месяца. Причина — активный бета-тестинг работоспособности перевода. Во-вторых, порекомендую парочку ресурсов по игре в "рунете": http://morrowind.kamrad.ru/ и http://www.travel.ag.ru/tes. Вот тут (http://www.morrowind-mods.com/), тут (http://www.morrowindfiles.com) и на официальном сайте (http://www.elderscrolls.com/.htm) можно найти много модов для игры и инфу по модостроению. Кроме того, всем, не чурающимся английского, рекомендую зайти еще сюда (http://www.euro-morrowind.com) и сюда (http://www.m0use.net/~uesp/index.shtml). Чтение сих материалов рекомендую чередовать с сеансами погружения в мир **Morrowind**;).



"Ни с места!" - Unreal Tournament 2003

Icewind Dale не видали?

Нет? (вторую часть, разумеется) И не увидите в ближайшее время;(. В конце мая игра не вышла (а должна была 28 мая), и когда она выйдет, никто не знает. Дядя Фергус Уркхарт, президент Black Isle Studios, говорит на форуме (http://feedback.blackisle.com/forums/showthread.php?s=4094211f5678d8ea696f903740b33ba1&threadid=41191&pagenumber=1), что скажет точную дату через деньков десять. Что ж, подождем. Надеюсь, что популярный hack'n'slash проект выйдет не позже конца лета. Ждем дальнейших новостей.



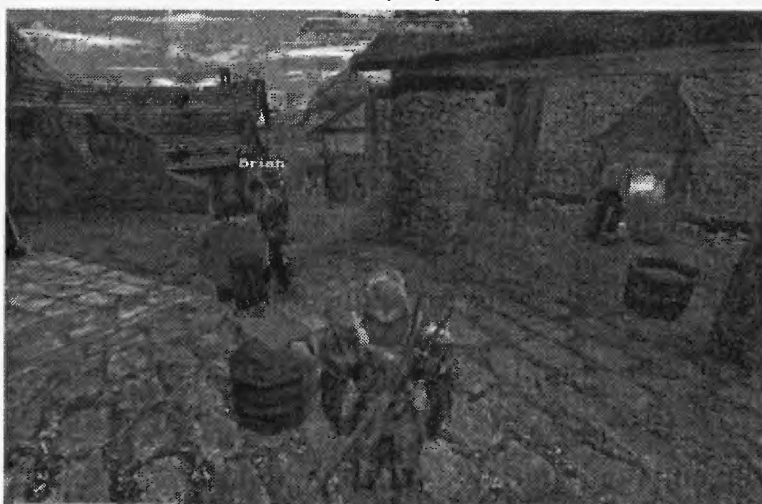
Postal 2. Моря крови

Commandos 3 — ле офисьель

Eidos и Pyro Studios официально анонсировали **Commandos 3**, третью часть замечательной стратегии на тему Второй мировой. Релиз будет во втором квартале 2003 года. Нам обещают оптимизированный и доведенный графический движок плюс deathmatch (в мульти) и абсолютно новый геймплей. Посмотрим, посмотрим...

FF XI

Final Fantasy 11 появится на прилавках магазинов в следующем году (речь идет о PC-версии, разумеется). Бяки-консольщики, то бишь счастливые владельцы приставок Sony Playstation 2, уже давным-давно наслаждаются замечательной игрой.



Скрин из второй "Готики" AKA Gothic 2

Impossible Creatures "задерживаются"

Micro$oft на днях заявила о том, что релиз оригинальной стратегии **Impossible Creatures** переносится на первый квартал 2003 года. Ок, подождем.

Сделай сам — MOH:AA

EA объявила конкурс на 10 лучших карт для ее очень грамотного шутера **Medal Of Honor: Allied Assault**. Десятка лучших войдет в экспаншен-пак, который намечается на зиму сего года. Авторы, само собой, получат плюшки — за подробностями всех приглашаю сюда: http://www.mohaa.ea.com/community/contest.html. Ежели кто желает поучаствовать — поторопитесь, ибо карты на конкурс принимаются до шестого июля.

Николай "Nickky" Щетько
(nickky@tut.by)



Леталки-стрелялки : Hoverace

Clive Barker's Undying

пролог:

Во тьме печальной у воды
Стоят близ каменного алтаря
Большие Камни — знак беды,
Все тайны зла в себе тая.
Однажды в теплый майский день
Здесь появились люди, и...
С тех пор ночная пала тень
На их семью и жизни их...

Приехал уж. Нет мочи ждать.
Вхожу я в дверь усадьбы.
Мой друг не стал меня встречать,
Прислуга отвечала,
Что он, мол, лег опочивать,
Дорогу показала.

Иду по лестнице. Скрипят
Ступеньки в жутком полумраке.
Прислуги нет, и не горят,
Как раньше, золотые лампы.
В прозрачной, гулкой тишине
Слышны раскаты грома.
Вдруг неожиданно во тьме
Смешок узнал знакомый.

Я обернулся и меня
Чуть было цепью не задело:
То был Аарон Ковенант,
Почивший Иеремии брат.
В душе моей похолодело.
Рука сдавила револьвер,
Но дух исчез, все опустело...

Войдя в покои Иеремии,
К нему я поспешил скорей.
Совсем уж болен он и ныне
В опочивальне был своей.

Свеча, дрожа, во тьме горела,
Внимая всем его словам
О смерти близких, о потерях,
Об ужасах, в которых сам
Он жил уж длительное время,
И об ужасных существах.

Внезапно до меня донесся
Какой-то звук, как волчий вой.
Вскочил я сразу, Иеремии
Сказал, чтоб запер дверь за мной.
И вышел... Где я слышал вой,
Не помню точно, но сейчас
И шорох воздух не потряс.

За дверью в коридоре я
Увидел вход в просторный зал.
О, Боже! Снова вой!
Я взвел курок и чаще задышал.

Услышал хлопанье и стук
По черно-белому паркету.
Я сделал шаг, и мой каблук
Создал в пространстве зала эхо.

Все замерло — и вдруг услышал,
Как что-то быстро приближалось,
Как будто кара за грех свыше,
И мое сердце туго сжалось.

Вот из-за зарослей цветов
Явилось ужаса творенье.
На шерсти зверя стыла кровь.
Через мгновенье я выстрелил.
Тот выстрел — не везенье,
И... повезло.
Свинец пробил исчадью ада шею.
Спустя еще одно мгновенье
Алый ключ забил из тела зверя...

Передо мной во тьме лежало
Волку подобное созданье,
А впереди покорно ждало
Ужасной тайной испытанье...

Mayhem

АРЕНА

Странный сон

Однажды, ближе к вечеру
Газету Вашу взял
И, лежа на диванчике,
Немного задремал.

И видится мне странное:
Очнулся в КАСТЛе я,
От боли разрывается
Головушка моя.

Что в МЕМОРИ
не помнится,
А ВОИС мне говорит:
"Ты в ГЕЙМе
щас находишься,
Ты — боевой ЮНИТ".

Меня перекорежило,
Во, — думаю — попал!
Однако БУК магический
У ВОЙСа все же взял.

А ВОЙС не унимается:
"Пора, мой друг, в поход!"
И, тихо матюкаясь,
Я сделал первый ход.

Из КАСТЛа
мы ПОРТАЛИЛИСЬ
Конечно, в БАТЛ ЗОН,
И, только там причалились,
Как вдруг выходит ОН.

Махина трехметровая,
В руках сжимает кол,
И без предупреждения
Кидает ФАЕР БОЛ.

Мы КАСТОВАЛИ СПЕЛЫ,
По МАПу бегал маг.
Был СКИЛ какой-то левый,
И был большой ДАМАГ.

Но вскоре все закончилось,
Повержен был мой враг.
Я весь лучился гордостью —
Я заработал ФРАГ.

Мы с ВОЙСом вновь
ПОРТАЛИЛИСЬ,
А он все просвещал:
"Союзников прибавилось,
Ты ЛЕВЕЛ прокачал!"

Но что-то мне не радостно —
Страна с названьем Норд.
А ВОЙС все распинается:
"Здесь правит ОВЕРЛОРД"

"А это что за чучело?
Он демон или тролль?"
От злости ВОЙСа скрючило:
"Ты что, ведь он — король!"

Подумал я немножечко
И начал утекать
Не очень занимательно
С ним СВОРДами махать.

И только начал двигаться,
Как что-то в стену — дзинь!
А ВОЙС: "На нас охотится
Наемный АССАСИН!"

Ну, с этим просто
справиться,
Запомнил, где он был,
И там его заклятием
ИМПЛОЗИИ накрыл.

С нахала получился
Чудесный мокрый блин.
Я про себя подумал:
"Хреновый АССАСИН!"

Миры мелькали радугой.
Здесь ад, а рядом — рай.
Здесь БЛАК — конечно
белый,
А черный, вроде, ВАЙТ.

Опять бросаюсь
в ЛОДИНГИ,
От их числа тошнит.
А мысль не унимается:
"Ну где же здесь КУИТ?"

Мне все страннней становится,
А ВОЙС вдруг замолчал.
И вдруг со страшным
грохотом
С дивана я упал.

Встаю, кряхтя и охая,
С газетою в руке.
Ну почему не пишут, блин,
На русском языке?!

Веди смысл любого сленга
Не так легко понять,
Так что ж, теперь обзоры
Со СТИЛУСом читать?

Дмитрий, г. Витебск

Герои Меча и Магии (II-III-IV)

Некроманту посвящается

В земле пустынной, мертвой и глухой,
Не занесенной ни в какие карты,
Стоит он, воспарив над суетой,
Чернее ночи — замок Некроманта.

На троне смерти Главный Лорд сидит,
Листая книги ветхие столетий,
И ждет, когда же птичка залетит
В его хитро расставленные сети.

Вокруг него несчастных душ орда,
Пять рыцарей покои охраняют,
А сам он, развлекаясь иногда,
Скелетов и убитых воскрешает.

Вампиры в уголочке собрались,
Ведут свой разговор о группах крови.
Они умеют ее вкус ценить —
Чуть терпкий, опьяняющий до боли.

А перед троном сам Великий Лич
С докладом о проделанной работе:
"Успешно был разграблен город Спирч,
И без потерь сдалась нам крепость Клотте!"

Но Лорд спокоен, хоть его душа,
Та, что чернее самой черной бездны,
Смакует вкус победы не спеша,
Блаженно упиваясь чувством мести.

Он знает, дни давно уж сочтены
Людишек этих жалких, бесхребетных,
Пред Смертью будут все они равны,
Не будет ни богатых там, ни бедных.

Но это будет после, а пока
Герой какой-то рвется к замку с боем.
"Ну, что ж, идемте, встретим дурака", —
И Главный Лорд пошел войска готовить.

Дубовик Александр

ВикторИна

В связи с началом лета, сезоном отпусков и каникул, наша викторина также приостанавливает свою деятельность. Ненадолго — до сентября, до осени. Всем хорошо отдохнуть и набраться знаний (о компьютерных играх и не только;) чтобы осенью вы легко смогли ответить на наши каверзные вопросы и выиграть тонну дисков.

Ну, а пока суть да дело, надобно подвести итоги майской викторины. Наиболее точно и правильно на наши хитроумные вопросы ответили следующие камрады: новичок среди победителей — **Грацевич Дмитрий**, и уже постоянные наши знатоки — **Карелов Евгений, Цвилик Артем, Азаров Виталий**. Вот так — почувствовав один раз вкус победы, начинаешь стремиться выиграть снова и снова! Мои поздравления — звоните, приезжайте, забирайте призы. А правильные ответы на вопросы предыдущей викторины были таkими:

1. Основная марка автомобилей в Need For Speed 5 это... **Porsche**
2. Основными противниками Taiidan-ов в HomeWorld были... **Kushan-ы**
3. Каково полное название игры X-COM (UFO)? **X-COM 2: Terror From The Deep**
4. Как зовут некоего Кармака из Id Software? **Джон**
5. Кинеты и виталы, синтеты и...? **Хаоты**
6. Под каким названием в Mech Warrior 2 выступает робот, называемый в последующих частях MadCat? (Автор: Глеб Тимошук AKA Duke Nukem) **Timberwolf**
7. Новое название TopWare? (Автор: Dwarf) **Reality Pump**
8. Как в Disciples2 звали неудавшегося наследника престола Империи? (Автор: BladeL) **Uther (Утер или Узер)**
9. Назовите двух главных "плохишей" в игре Thief I и II соответственно. (Автор: FoX MuRder) **Woodsie Lord** (Лорд Древа, он же Константин) и **Mechanist Karras** (Механист Каррас)
10. Какая команда была разработчиком замечательной игры Stunt-GP? (Автор: Shark1.[wB]) **Team 17**

В заключение хочется сказать спасибо всем-всем, кто отправил свои вопросы на викторину, — BladeL-y, Dwarf-y, Extreme[~Poison~]-y, Roll-y, Duke Nukem-y, Parkan-y, Писареву Александру, Горелову Сергею, Virtual Diesel-y, Сахаруку Александру, Алексею Торопову и многим, многим другим. Все ваши вопросы, в викторину пока не попавшие, складируются у меня на венике — ждут своего часа. До осени!

Николай "Nickky" Щетько (nickky@tut.by)

Сидит Билл Гейтс в уютном кресле, попивает мартини и думает вслух:
— М-да, если бы на станции "Мир" был бы мой Windows, она бы еще там долго висела...
Прислал Евстафиев Андрей

***

Пришел программер в магазин, купил свитер, а цвет не его!
— Ничего, — продумал он, — приду, сменю палитру...
Прислал =ACID=

***

Ответом на Colgate Navigator стал выпуск зубной щетки Blendamed Explorer.
Прислал Mel

***

Если вы решили удалить Windows, сделайте это медленно, с удовольствием, побайтно...

***

Вы замечали, как быстро фурычит Windows? Я тоже нет...

Винда на компе должна быть правильная! Вот Linux — это правильная винда!

***

Интернетчик орет на жену:
— Ты изменяла?!
Жена:
— Нет, что ты! Как ты мог подумать такое?!
— Нет, лучше сразу скажи. Ты изменяла?
— Да перестань, и в мыслях не было!
— Если узнаю, что изменила — убью!
— Скажи мне, что случилось?
— Что-что! В Интернет войти не могу, сервер выдает: "Ваш пароль неверный!" Не мог же он сам измениться! (орет) Ты изменяла?

Хирург выполнил недопустимую операцию и будет закрыт.
Лет эдак на 6.

***

Один программист другому:
— Представляешь, в Windows-2000 более четырех тысяч известных ошибок, а в моей программе только одна!
— Вот здорово! А какая?
— Не запускается.

ЧАСТНЫЕ ОБЪЯВЛЕНИЯ

продаю

- "ВР" №12 (2000 г.), №№ 1-7 (2001 г.), №№ 4, 5 (2002 г.).Все газеты за 3000 р. Игры: RA-2, MK4, DUNE-2000, TS:fire storm, энциклопедия "Моя собака", "Приключения XX века". 1 шт. — 3500 р. — 2798268
- Atlon-900, 128/40Gb/32GF/CD 524G/Floppi/MB-Chaitech/мон.15" Samtron 56, KB, мышь. Гарантия 1 год, цена 520 у.е. — 2607996 Владимир (после 16.00).
- CD с играми, софтом, приколами, болванки. Все в отличном состоянии. Недорого. Большой выбор. Обязательно звоните, не пожалеете! — 2014828 Слава.
- CD с играми, фильмами, музыкой. Запись CD с вашего HDD. — 2492059, Алексей, п.2118585 аб.22263
- HDD, Quantum Fireball CX 6.4 GB, в неисправном состоянии, за 15 у.е. — т.2798268 Дмитрий (с 17.00 до 21.00).
- P-233/RAM 64/HDD 1.5/CD-ROM/FDD/Sound/Kbd/mouse/VC-8Mb+3 CD в подарок — 120 у.е. — 2464675 Максим (после 19.00).
- PC-CD диски с играми всех жанров, компьютерные программы, музыка. В хорошем состоянии. Недорого. Пишите: — gMiD@yandex.ru. Тел.2573945, звать Юру (после 16.0).
- SONY PSX. 17 дисков, 3 карты памяти, мышь, 2 джойстика, каталог. — 2486644 (после 15.00).
- Взломщик для DIABLO по 2000 р. или поменяю. — г.Бобруйск (02251)32863 Сергей (после 14.00).
- Винчестер в идеальном состоянии. 20Гб, 2Mb буфер, на 7200 об., производства IBM — за 75 у.е. — 2453975
- Винчестер, FDD, CD-ROM, MB+CPU, SIMM, Video, монитор, клав., мышь. — г.Дрогичин (244)20019.
- Диски с играми: Deadly Dozen, NFS5, Strike Force, Угнать за 40 секунд и др. Большой выбор, дешево. — т.2830589, Егор (после 14.00) или Egorka88@yandex.ru
- Диски: Die by sword; Medicopter 117; Nox; Все дальнобойщики; Descent (полная антология); Фараон и Клеопатра; B-17. — 8(0296)561757, Андрей.
- Диски: Gangsters2 (Platinum) русская и англ. версии; Heroes2 "Цена верности", 1000 р., все в отл.состоянии. — п.2070000 аб.16958
- Игровую приставку SONY PS (2 джойстика, 1 карта памяти, 30 дисков), 1-ая модель, в хор.состоянии — 110 у.е., торг! — 222313 Минская обл., Молодечненский р-н, пос.Березинское, ул.Садовая, 9-6, т.(273)25578 (с 19.00), Андрей.
- Игровую приставку SONY PS 10-я модель, 1 джойстик, мышь, карта памяти на 15 блоков и 12 дисков. Продаю или меняю на PC. — 2520194 Станислав.
- Корпус AT в отличн.состоянии за 10 у.е. И супер звуковую карту в ISA слот за 35 у.е. (обмен) — 2453975.
- Принтер матричный EPSON FX 1170, A3, 9 pin, 380cps, 24 KB, б/у 1,5 года, в отл.состоянии. — 2017259.
- Продаю Героев для Diablo II или Diablo II (LOD). Цена договорная. — 2215545.
- Продаю компьютер Intel Pentium I, II, III, Celeron. — (029)6537566
- Celeron 366/RAM 128/HDD 15/CD/VRAM 16/15". — (029)6522795
- Celeron 900/RAM 128/HDD 20/CD-ROM 40x/VRAM 32/15". — (029)6537566
- Celeron 900/RAM 128/HDD 20/CD-ROM/VRAM 32/15"/Spk. — (029) 6522795, 2719497
- Эквалайзер в 5-дюймовый отсек корпуса. Много пользы плюс очень красивая иллюминация — 40 у.е. — 2453975

меняю

- 1785 (1150 разных) почтовых марок в альбомах на сист.блок 486 (FDD 3.5, Win). Варианты. — г.Барановичи (0163)416191
- MP3-плейер dpro-MP786, практически новый, антишок 60 сек.! Встроенная подзарядка+футляр, 4 аккумулятора, наушники, переходник — на руль с педалями любой фирмы. — г.Смолевичи (276)51260.
- Диск Commandos: Behind the enemy lines (рус), Beyond the call of dutu на Solider Of Fortune. — 2511483 (после 18.30).
- Куплю, продам либо обменяю диски для "Dreamcast" (GTA2, NHL2k2, Deep Fighter, Virtual Athlete2k, Boot CD, Maximum Pool, И-net медиа диск Phantasy Star Online и др.). — 2486800, Андрей.
- Марки почтовые, старые (500 шт.) на винчестер 20GB. Возможная доплата. — г.Витебск (0212)245497, Алексей.
- CD с играми — сборки 150-200 (3 шт.) Carmageddon (3 в 1), FIFA 2000 и т.д. на что-нибудь (Stells Panters 1939-1999, например). Варианты. — 2602419

куплю

- Винчестер от 4 до 10 Гб, новый. Недорого! — 2650517, Дима.
- Газеты "ВР" №№ 2, 3 (2002) и газеты с прохождением по Fallout2. — 2020281 Слава (после 15.00).

разное

- Большой привет всем Counter-Striker'ам. Особенно Mihryt'e, N.O.X'y, Striker'y, Virus'y от T@r@ntul'a.
- Кому подшивка "ВР" — как макулатура, то я приму ее в подарок. — 220119 Минск, ул.Тикоцкого, 18-31, т.2658492 (с 16 до 18), Саша.
- Передаю привет всем Квакерам/Анриллерам Беларуси, а отдельно d.s. Denton'y, Stilist'y, Sl@g'y, Flack'y, Federal'y,. Hunter'y, Uran'y, Mutant'y и Sadist'y из Бобруйска. ParKan.
- Помогу начать свой бизнес в дом. условиях (не распрост.). Доход от 200 у.е. Несложно! Доступно! От вас — конв. с о/а+купон б/о. — 220089 Минск-89, а/я 122.
- Помогу собрать компьютер любой конфигурации. — п.2891212 аб.3998 Вадим.
- Привет Woldemar, Eph, Master, Archi и все Stelts'овцы! Скоро Дембель! Ждите в гости! D[y]zer.
- Привет всем геймерам Орши, в особенности [RiP] клан Y, а также Kent'y, Manson'y, ill'y, diSk'y, всему обслуживающему персоналу клубов "ViPER" и "BUNKER" от devil'a.
- Смертнік, когда мы будем играть дуэль? MEL.

переписка

- Joker хочу переписываться с игроками в Counter Stike, а также с теми, кто не может жить без этой игры. Пишите. Ответ 100%. — 225710 Пинск, ул.Гоголя, 44/а-17, Joker'y.
- Все, кто любит "Казаков", "Star Craft" и "Unreal Tournament", отзовитесь. Пишите также те, кто любит блуждать по И-нету. — 247400 Светлогорск, а/я 9, Protoss (14 лет).
- Геймеры Беларуси! Пишите мне! Ответ гарантирован. — 220053 Минск, Долгиновский тракт, 50-74, ANGEL'y.
- Если все маленькие зверьки заслуживают смерти, то пишите мне! Или просто по играм Diablo и DarkStone. Можно сделать свой клан! — 220119 Минск, Карбышева, 7-218, Кирилл.
- Наберем челов, которые классно играют в CS или будем переписываться с ними. Пишите, не ленитесь. — 220068 Минск, ул.Осипенко, 28-23.
- Народ! Помогите в избавлении мира от Дьяблы (D2LOD). Буду очень благодарен. Советы присылайте сюда: — 223710 Солигорск, ул.Октябрьская, 51-18, Денис.
- Привет всем ламерам и фанатам CS!!! Особенно: ~[ELITA]~TARANTUL, Ksax'y, Voodoo, Ermakor'y, Atreydos'y, Smihrytes, Trigger'y (Стрелковский Женя) от ~[MAXIMYM]~SNOXS'a!!!
- Фанаты "Героев 3 и 4", объединяемся здесь: — Минск, Партизанский пр-т, 28/2-155.

виртуальные радости A-Z

Купон бесплатного частного объявления следует заполнять отчетливо, печатными буквами, без исправлений и отправить по адресу: Республика Беларусь, Минск, 220113 а/я 563, "ВР"

Я, ____________________

проживающий по адресу ____________________

тел. (______) ________ прошу разместить в газете "Виртуальные радости" в разделе "частные объявления"

под рубрикой ☐ "Продаю", ☐ "Куплю", ☐ "Меняю", ☐ "Переписка", ☐ "Разное" следующее объявление:

Я согласен с тем, что редакция имеет право отбора объявлений для публикаций и не печатает те из них, которые не соответствуют тематике газеты или носят откровенно коммеческий характер (о регулярной или оптовой купле-продаже, различных услугах, оказываемых за безналичный расчет или по предоплате и т.п.), написаны неразборчиво или с исправлениями, поэтому в случае отказа претензий не имею

Дата заполнения .... Подпись.................... Я получаю газету "Виртуальные радости" ☐ по подписке, ☐ беру у знакомых, на работе или в библиотеке, ☐ покупаю в киоске, если "да", то как Вы находите газету ☐ легко в любой день недели, ☐ только в первый день продажи, ☐ нахожу газету в продаже с трудом.

По заявлению Sony, сделанному в начале мая, по всему миру продано около 30 миллионов PlayStation 2. Больше всего консолей было продано в США (11,3 миллиона), на втором месте стоит Азия (9,9 млн приставок), а на третьем месте значится Европа (8,8 млн).

По сообщению представителей Square, разработка FF XI и создание сервиса Play Online обошлись компании в 24 миллиона долларов. По мнению президента Square Йоити Вада, чтобы определить, оправдал ли себя проект, потребуется не один год. Также имеется информация, что в ближайшее время игра будет портирована на PC, однако, как отметил руководитель компании, продвижение версии Final Fantasy XI для PS2 остается основной задачей.

Французский журнал Official Nintendo Magazine сообщил о нескольких новых анонсах для платформы GameCube. Двухмерная RPG Golden Sun, файтинг Marvel vs. Capcom 3, еще одна RPG Time of Troubles и долгожданное продолжение известного квеста Broken Sword 3: The Sleeping Dragon — все эти игры давно уже находятся в разработке и в ближайшее время появятся на прилавках магазинов.

Файтинг Guilty Gear X Advance Edition появится в продаже 7 июня сего года на Game Boy Advance. Всего в игре будут доступны 14 различных бойцов, и каждому из них будет присущ свой оригинальный боевой стиль и смертельный прием. Количество режимов также не разочаровывает: кроме одиночной игры (классического поединка "один-на-один"), в GGX имеется и мультиплеер, где можно проводить бои также двое против двух и трое против трех соперников.

В Европе и Австралии упала цена на GameCube. На такой шаг Nintendo пошла в ответ на снижение цен Microsoft'ом на Xbox. Теперь цена на GC в указанных регионах равна всего 175 долларам.

Infogrames заключила контракт с компанией Interplay, по которому известная девелоперская контора Shiny становится собственностью Infogrames. Также данная сделка предусматривает право на передачу всех прав на издание игр из цикла "Матрица": Matrix Reloaded и Matrix Revolutions. Сумма, в которую оценили Shiny, — 47 миллионов долларов.

Английская компания Traveler's Tales занята разработкой новой адвентюры для PlayStation 2. Haven: Call of the King примечательна самим процессом игры. По ходу игрового действа вы можете свободно перемещаться по огромному игровому миру: управлять машинами и даже летательными аппаратами. Вы даже можете вылететь за пределы атмосферы планеты, а затем приземлиться в любом месте. В качестве сюжетной затравки нам преподносят стандартную фентезийно-сказочную историю: главный герой по имени Хевен (Haven) должен во что бы то ни стало отыскать волшебный колокольчик Golden Voice, который поможет вам в борьбе против злодея Лорда Ветча. Релиз игры намечен на конец 2002 года.

Sony в ближайшее время собирается выпустить в Японии новую версию драйвера для DVD-привода PlayStation 2: новые утилиты значительно улучшат качество звукового воспроизведения.

Square анонсировала саундтрек FF XI. Располагаться он будет на двух дисках и содержать 51 композицию из игры. CD должны были поступить в продажу в Японии 5 июня сего года. Кроме того, компания планирует выпустить специальное издание, в комплекте в котором будет DVD-диск с рекламными роликами из игры. Первый вариант саундтрека будет стоить 21 доллар, второй — 26.

Андрей Егоров

FIFA 2002 World Cup

Платформа: PlayStation/PlayStation2/Xbox/GameCube/PC. Разработчик/издатель: EA Sports. Жанр: симулятор футбола.

В конце апреля EA Sports сделала большой подарок всем любителям футбольных баталий — наконец-то в продаже появилось продолжение и еще одна игра из серии FIFA, посвященная на этот раз чемпионату мира 2002 года. Итак, уважаемые, прошу любить и жаловать — FIFA 2002: World Cup, которая по праву может считаться лучшим футбольным симулятором на сегодняшний день. Ну, а теперь обо всем более подробно...



Оле — оле — оле — оле!!!
Не спрашивайте меня как, но им снова удалось. Им снова удалось сделать лучший футбольный симулятор, хотя, признаться честно, от Electronic Arts меньшего я и не ожидал — фирма веников не вяжет. Более продвинутая графика, масса анимационных эффектов, великолепное музыкальное сопровождение во время заставок, интересный и захватывающий (хотя и вполне ординарный) геймплей — все вышеперечисленное характеризует игру с лучшей стороны.

Смотри и слушай.
По традиции начну свой рассказ о FIFA 2002 World Cup с графической составляющей, а она, уважаемые, выше всяких похвал — детально прорисованные стадионы, зрители и игроки. Менюшки, опции и вступительная заставка также не вызывают нарекания — все сделано на самом высоком уровне. Движок предыдущей части подвергся значительной переработке, и это заметно: теперь лица игроков выглядят намного детальнее и виртуальные прототипы очень похожи на реальных футболистов. Стадионов в игре несколько штук, и все они являются виртуальным воплощением реально существующих футбольных арен, на которых будут проходить состязания на право сильнейшей в мире команды. Звуковая часть тоже не подкачала: крики болельщиков во время матча, речевки, реплики игроков и неназойливый комментатор — все это великолепно передает атмосферу матча и позволяет на многие часы погрузиться в увлекательный мир футбола.

Музыкальное сопровождение — это уже отдельный разговор: музыка в игре просто великолепна. На этот раз EA Sports отказалась от услуг известных музыкальных групп, как было в прошлых играх серии, и пригласила для записи саундтреков в FIFA 2002 WC симфонический оркестр.

Геймплей.
Геймплей в новой FIFA вполне традиционен — играем два тайма по 45 минут (но можно поставить и другое время). Вначале вам предстоит выбрать сборную, за которую вы будете играть, а затем вам придется пройти все отборочные матчи и добраться до финала. Следует отметить, что в игре, в отличие, например, от FIFA 2002, нет клубных команд и каких-либо сезонных встреч и кубков: данный симулятор посвящен исключительно чемпионату мира. Единственный игровой режим, кроме кубка мира, это товарищеская встреча, где вы можете провести матч между любыми двумя сборными.

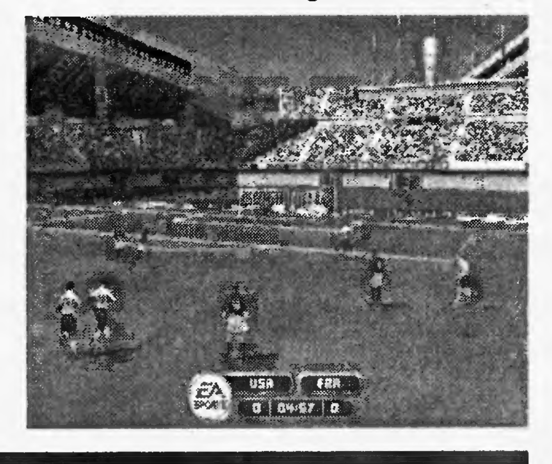
Сам процесс игры практически не изменился по сравнению с предыдущей серией, однако в FIFA 2002 WC есть несколько весьма интересных моментов: во-первых, компьютер немного быстрее просчитывает силу вашего удара; второе приятное нововведение: показ наиболее интересных и волнующих моментов прошедшего матча — совсем как в настоящей трансляции футбольной встречи. В остальном же все довольно ординарно для игр серии FIFA: во время встречи вы можете делать замены игроков, изменять их расстановку на поле. После каждого гола вам обычно показывают замедленный повтор. По окончанию каждого матча вы можете просмотреть статистику: угловые, удары, удаления и т.д.

AI компьютерных игроков остался такой же, что и в прошлой игре, и даже на самом низком уровне сложности компьютер играет совсем неплохо — игроки команды соперника неплохо блокируют ваши атаки и стараются не допустить вас к штрафной площади. Забить гол в ворота команды конкурента тоже не так-то просто: очень редко удается провести удачную атаку, выйдя один на один с голкипером — так он скорей всего поймает ваш мяч. Самый хороший способ забить гол в этой игре либо провести хороший угловой, когда в штрафной зоне соперника находится сразу несколько ваших футболистов, или же попробовать отвлечь вратаря ложным ударом (так мне несколько раз удавалось забить гол), и когда он направится в вашу сторону, чтобы перехватить мяч, быстро сделать пас другому вашему игроку, который и проведет гол в незащищенные ворота.

Ложечка дегтя или пара слов о недостатках.
В целом у EA Sports получился замечательный футбольный симулятор, один из лучших на сегодняшний день, однако, все же можно выделить пару недочетов. Первый — это, конечно, наличие всего одного вида соревнований — мирового кубка. Хотя, если посмотреть с другой стороны, FIFA 2002 WC, как я писал выше, посвящена мировому чемпионату по футболу, да и достоинств у игры столько, что вам захочется не один раз переиграть чемпионат, проходя его за самые разные сборные команды. Второй недостаток — отсутствие возможности создания своего собственного игрока и команды.

Несмотря на вышеперечисленные минусы, мы имеем еще одну превосходную игру от EA Sports, за которой можно провести не один день и собственноручно переписать историю мирового футбола. Дерзайте!

Андрей Егоров
egorov_andrei@mail.r



Что такое PSOne?

В свое время приставка Sony PlayStation завоевала огромное количество поклонников по всему миру. Интригующее название и большое количество выпускаемых для данной консоли игр позволило ей за короткое время стать самой популярной стационарной игровой приставкой в мире.

Самое интересное, что исторические корни данной консоли уходят глубоко в 90-е годы. Впервые приставка появилась на игровом рынке еще в 1994 году в Японии. Более того, в то время, компания Sony только начинала свое легендарное шествие по рынку игровых приставок.

Получилось так, что Nintendo, в свое время, предложила Sony создать CD-дисковод для своей приставки Super Nintendo, однако, как оно часто бывает, бухгалтерии двух копаний "не сошлись характерами" и денежный вопрос оказался главной причиной расторжения договора.

В итоге, Sony, вместо CD-привода, выпускает собственную полноценную игровую приставку. Уже к лету 1995 года было продано порядка миллиона этих приставок, причем только в Японии.

Воодушевившись успехом, Sony осенью того же года внедряет свою разработку на американский рынок и не ошибается. Уже только за первые полторы недели было распродано более 100000 приставок!

Почему все оказалось так удачно? Да просто PlayStation вобрала в себя практически все существовавшие на то время технические новшества. Она имела 32-х битный RISC процессор R3000A с тактовой частотой 33,87МГц, 3D-акселератор, возможность выполнения 80 миллионов операций в секунду, 24-х канальный звук Dolby Surround, возможность вывода более 16-ти миллионов цветов, экранное разрешение 640x480, 2 Мб памяти, 512 Кб звуковой памяти и двухскоростной привод CD-ROM...

Вот именно с этого момента Sony PlayStation стала одной из самых обеспечиваемых новыми играми приставок.

Однако время не стоит на месте, и Sony, решив немного миниатюризировать свою консоль, в конце 1999 года выпускает на игровой рынок новую модель под простым названием PSOne.

С самого начала данная консоль разрабатывалась, как... носимая (зачем, интересно?), но все-таки была перепрофилирована в стандартную стационарную консоль, с улучшенным дизайном и теми же техническими характеристиками. Все аксессуары, выпускавшиеся для предыдущих моделей (кроме использующих для подключения link- и параллельный порты) абсолютно совместимы и с данной моделью.

К сожалению, в отличие от новейших и более навороченных приставок, PSOne не имеет в арсенале своих "прибамбасов" такой удобной штуки, как клавиатура.

Зато она имеет ряд удобных и навороченных геймпадов с функцией вибрации и даже "отдачи", а также несколько моделей рулей и даже любимую всеми стратегами "мышку".

Само собой, все вышеперечисленное докупается дополнительно.

Итак, давайте "шшупать"...

Характеристики:
Центральный процессор 32-разрядный RISC-процессор 33,8688 МГц;
Графическая память 8 Мбит;
Звук 24 — канальный звуковой процессор;
Звуковая память 4 Мбит;
Дисковод CD-ROM 2x;
Размеры 193 x 38 x 144 мм;
Вес: 550 г.

В комплекте вместе с приставкой находились: вышеупомянутый сетевой адаптер, один джойстик (геймпад) с 8-ю кнопками действия, двумя кнопками селекции ("старт" и "select"), а также классическим восьмипозиционным "крестиком".

В некоторых комплектациях простой джойстик может заменяться более продвинутым геймпадом, с двумя аналоговыми "грибочками-джойстиками", а также с функцией вибрации. Кроме того, в комплекте имелась инструкция в виде двух толстых брошюр на нескольких языках без, как того и следовало ожидать, русского.:(

Подключение к телевизору происходило через разъем SCART. Конечно же, приставка имеет возможность подключения через антенный вход, но лишь при помощи специального теледаптера, который приобретается отдельно.

Дизайн самой приставки очень привлекателен. Две крупные клавиши (включения и открытия CD-отсека), аккуратный отсек для компакт-диска. Два порта для контроллеров, два гнезда для карт памяти, 1 многокабельный разъем аудио/видео (выход) и разъем блока питания. Больше никаких излишеств.

Для тестирования я использовал около двух десятков игр самого различного жанра и, откровенно говоря, должен немного посетовать... После тестирования в свое время приставки Dreamcast (см. №4`2002 ВР), графика PSOne немного огорчает. Качество и скорость графики у Dreamcast значительно превосходит оные у PSOne. Однако редкостное изобилие игр, а также невысокая цена на диски способна пошатнуть скептическое отношение к данной консоли у кого угодно.

Геймпад приставки оказался очень благожелателен в плане дизайна. Как простейший вариант (без дополнительных джойстиков и функций), так и навороченный, он имеет довольно эргономичную форму и удобно лежит в ладонях. Кроме стандартного набора кнопок (шесть на верхней панели) + 2 системные, стандартный геймпад имеет по две дополнительные клавиши на правой и левой из дальних сторон панели. Более продвинутая модель может похвастаться еще и двумя сереньками прорезиненными аналоговыми джойстиками "под большие пальцы", позволяющими более-менее прилично (хоть и без должной "реальности") управлять автомобилем, самолетом или еще каким "рулевым" агрегатом. Кроме того, вибрационный геймпад обладает удобной функцией Vibration Feedback, которая, особенно во время файтинговых игр, наверняка порадует вас новыми ощущениями.

Кроме запуска игр, приставка PSOne "умеет" проигрывать аудиодиски, что тоже очень приятно. Вот только истинным качеством звука вы сможете насладиться лишь при наличии у вас телевизора с полноценным стерео-звуком, а также приличными динамиками для каждого канала.

Стоит PSOne примерно от 215-230 тысяч белорусских рублей (в зависимости от комплектации джойстиками), что сравнимо даже с консолью Sega Dreamcast, однако, учитывая количество вышедших для нее на сегодняшний день игр, конкуренция в данном случае присутствует весьма здоровая.

SilentMan
SilentMan@tut.by

Игровая консоль PSOne и набор игр для нее предоставлены для тестирования интернет-магазином www.pristavka.shop.by

Сетевой DreamCast, или Как это все подключается?

В адрес редакции ВР постоянно приходит определенное количество писем с одним и тем же единственным вопросом: КАК ПОДКЛЮЧИТЬ DreamCast к ИНТЕРНЕТУ?!!!

Прежде всего стоит отметить, что, несмотря на наличие (обычно) в комплекте с вышеуказанной приставкой телефонного кабеля и диска с браузером, просто так, нахрапом, войти в Сеть вам вряд ли удастся.

Дело в том, что обычно в упомянутом комплекте идет диск, который подключает вас не к Сети как таковой, а в первую очередь к системе DreamArena со специализированным браузером, что, как вы понимаете, не слишком нужно белорусскому геймеру — с нашими-то линиями и скоростями особенно не поиграешь. Впрочем, бродить по Сети с помощью DreamCast все-таки возможно, и что именно для этого необходимо сделать, я вам сейчас и расскажу.

Прежде всего, имейте в виду, что в зависимости от версии приставки в ней может быть установлен как модем на 56.6К, так и на 33.6К, впрочем, не думаю, что с нашими линиями и провайдерами вы смогли бы использовать даже высокоскоростной модем.

Чаще всего в комплекте с продающимися у нас приставками идет европейский браузер, не позволяющий произвести настройку. Именно поэтому рекомендую приобрести отдельно диск с нормальным браузером версии от 2.1.

Теперь обратитесь к провайдеру и выясните у него следующие данные: Логин, Пароль, Телефоны, через которые производится подключение, DNS1 и DNS2, если возможно, имя и порт Proxy сервера.

Внимание! Все то, что описано ниже, может несколько отличаться от того, что вы увидите на экране в своей программе! Я проверял только одну имеющуюся у меня версию браузера!!! Не паникуйте, а просто проанализируйте все нижесказанное, и, думаю, вы без труда разберетесь в несколько отличающихся по своему внешнему виду пунктах настроек.

Итак, после загрузки программы выберите США и нажмите А. На следующем экране нажмите правую пиктограмму с подписью "Use Your Own Internet Provider". Появится экран, где вас предупреждают, какие данные надо иметь для настройки.

Переходите на следующий экран.

Очень удобно пользоваться специальной клавиатурой для DreamCast и мышкой.

Мышка, как и клавиатура, коммутируется с приставкой через стандартный порт джойстика и позволяет быстро передвигать курсор по экрану, когда простым джойстиком это затруднительно и долго. Клавиатура же избавляет вас от утомительного тыкания курсором в клавиши виртуальной клавиатуры, которая в соответствующих случаях автоматически появляется на экране.

Впрочем, вернемся к нашим... экранам:)

Добравшись до основного меню настройки, выбираем пункт "Internet Connection". Видим три закладки (Basic Info, Dial Options и Proxy Setting). Каждая из закладок имеет странички с полями, которые необходимо заполнить.

Закладка Basic Info.

Your Real Name — Ваше настоящее имя. Заполнять необязательно.

User Login — выданный провайдером логин для входа в Сеть.

Password — пароль для входа в Сеть.

Dial Up Number — первая клеточка для кода города. Если для звонка провайдеру не нужен код города — оставьте это поле пустым. Во второй клетке наберите номер телефона провайдера.

Back Up Number — альтернативный номер, если занят основной.

DNS1 и DNS2 — по четыре клеточки, куда надо ввести предоставленные провайдером значения DNS.

В последнее время у большинства провайдеров адреса DNS назначаются сервером, в этом случае клетки заполнять не надо.

Жмем Ок и идем дальше.

Закладка Dial Options.

Поля Area code you are dialing from, Long distance call prefix, Call waiting prefix можно оставить пустыми.

Outside dial prefix — выход на внешнюю линию. Заполняется, если для выхода на городскую линию необходимо набрать, к примеру, цифру 9.

Modem Init — введите комбинацию AT&F0 — это ОБЯЗАТЕЛЬНОЕ условие работы русского браузера v.2.0 в импульсном наборе.

Dial () Tone () Pulse — Ставьте PULSE, если до сих пор вы не подключились на вашей АТС к функции тонального набора.

Dial area code — выберите On, если нужно звонить в другой город.

Blind dial — РЕКОМЕНДУЕТСЯ выбрать Off, ибо именно этот пункт ответственен за вывод окошка дозвона, где видно, что происходит на стадии подключения.

Жмем Ок.

Закладка Proxy settings.

Иногда бывает, что соединение через провайдерский прокси-сервер оказывается надежнее и быстрее, чем прямое соединение. Такое бывает не всегда, но все-таки бывает. В данном случае действуйте нижеописанным образом...

Пункт Use Proxy. Yes — использовать подключение через прокси сервер, No — не использовать.

Proxy Server Name — имя прокси сервера. Если ваш провайдер его использует, впишите имя сервера (например — master01.belsonet.net).

Proxy Port — Порт сервера (например — 8080).

Жмем Ок

Теперь вы можете при наличии электронного почтового ящика прописать его установки в настройках браузера.

Итак, Email Account. Здесь есть несколько пунктов, информацию для которых может дать ваш провайдер почтового ящика (если, конечно же, он предоставил вам такую услугу; в противном случае вы можете воспользоваться бесплатным почтовым ящиком, предварительно создав его, к примеру, на www.tut.by или www.mail.ru).

Email Login — имя, которое вы используете для входа в почтовый ящик.

Email Password — пароль для входа в почтовый ящик.

Email Adress — адрес почтового ящика.

Incoming Server (POP3), Outgoing Server (SMTP) — SMTP и POP3- адреса, если знаете.

Пункты Show mail header when getting mail и Include original message in replies ни на что не влияют.

Жмем Ок

Вернувшись на страничку с пиктограммами Internet Connection, Email Account и Display Setting, нажимаем Save.

Теперь вы сохранили ваши настройки и можете использовать их при последующих подключениях. Даже если вы отключите приставку от сети, эти настройки не пропадут.

Теперь выключаем приставку, и если вы этого еще не сделали, при помощи прилагаемого шнура соединяем модем приставки с телефонной розеткой и... Вперед!

Кстати, если по каким-то причинам ваша версия DreamCast не поддерживает Pulse'ового набора номера, а в Сеть ну очень хочется, делайте так...

Для начала параллельно подключите приставку и телефон к телефонной розетке. Это немного ухудшит качество связи, но в данном случае выбора нет.

Скоммутируйте модем с телефонной розеткой.

Загрузите браузер и нажмите на виртуальную кнопку соединения ("Connect").

Одновременно с этим снимите телефонную трубку и убедитесь, что модем набрал номер (прозвучит набор нот разной высоты). Кстати, чтобы сэкономить время, вместо полного номера, вы можете вбить в соответствующий пункт настроек всего одну-две цифры.

Теперь выдергивайте телефонный кабель из приставки и, сняв трубку с телефона, вручную наберите номер модемного пула провайдера.

Услышав ответ модема провайдера, очень быстро, пока модем провайдера не отключился, втыкайте ранее отключенный телефонный провод в DreamCast и вешайте трубку.

Если не получится соединиться с первого раза, попробуйте еще. Помните, все перечисленные выше операции необходимо производить не только ОЧЕНЬ быстро, но еще и ОЧЕНЬ аккуратно, чтобы в запарке не раскурочить чего-нибудь:).

Если у вас русская версия браузера и вы умудрились ее настроить, то не забудьте, что большое количество русских сайтов Сети используют не только кодировку WIN, но еще и KOI-8. Так что если на каком-то сайте вы увидите бессмысленный набор русских букв, то вам необходимо поменять кодировку. Для этого нажмите правый триггер и в появившемся меню выберите "Опции". Выберите "Браузер" и "Шрифт", после чего переключитесь с WIN на KOI-8.

Вот и все! Удачного сетевого серфинга!

SilentMan
SilentMan@tut.by

Игровая консоль DreamCast с компакт-диском для подключения к Сети предоставлена интернет-магазином www.pristavka.shop.by

Dino Stalker

Платформа: PS2
Жанр: Arcade/Shooter
Разработчик/Издатель: Capcom
Дата релиза: 30 августа 2002

Третий "тир" от Capcom, сделанный по мотивам их знаменитой серии Dino Crisis, обещает быть весьма занимательной игрой. Первые две части из серии Resident Evil: Gun Survivor имели успех среди поклонников резидента, и вот теперь капкомовцы взялись за разработку продолжения, и оно, судя по просмотренным скриншотам, будет значительно лучше, чем его резидентоподобные предшественники.

Немного истории.
Первый RE: Gun Survivor нежданно-негаданно без всяких предварительных анонсов и заявлений со стороны Capcom вышел в январе 2000 года на PS One и стал раскупаться, на мой взгляд, только из-за громкого



имени Resident Evil на коробке. В целом же у капкомовцев получилась довольно посредственная игрушка, суть которой сводилась к отстрелу зомби, серберов, хантеров и прочих амбрелловских отпрысков. В отличие от основных игр серии, Gun Survivor были присущие некоторые особенности: во-первых, вид от первого лица. Чтобы уничтожить врага, нужно было войти в режим стрельбы (на экране появлялся крестик) и с помощью джойстика навести прицел на ближайшего врага и выстрелить, нажав кнопку действия. В GS практически отсутствовали головоломки (ну если и были, то довольно примитивные) — основной упор делался опять-таки на стрельбу, превращая игру в коктейль из Survival Horror и Action'a. Вторая игра Resident Evil: Gun Survivor 2 появилась в конце 2001 года на PlayStation 2 и была сделана по мотивам великолепного RE: Code Veronica. И вот теперь нашему вниманию предлагают третий шутер, сделанный по мотивам знаменитых серий капкомовских ужастиков.

О проекте Capcom заявила несколько месяцев назад, известив игровую общественность о своей новой разработке. Рабочее название проекта было Gun Survivor 3: Dino

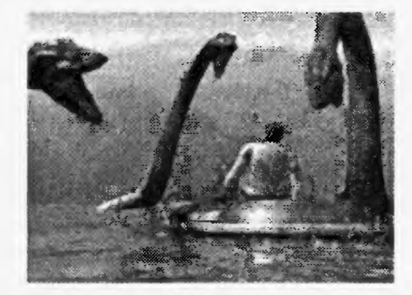


Crisis, позже Capcom сменила его на Dino Stalker, о нем и будет мой рассказ.

Гремучая смесь.
В жанровом отношении новый проект от Capcom является продолжателем предыдущих серий — этакий гибрид из зубодробительного action и старого доброго Survival Horror. На этот раз вам предстоит расправляться не с зомби, пауками, хантерами и прочими разработками компании Umbrella, а с динозаврами, которые не прочь полакомиться вашими внутренностями. Чтобы не стать завтраком для кровожадных дино, вам придется провести не один час за приставкой, отстреливая ваших врагов, благо оружия, как обещают разработчики, будет достаточно: начиная от шотгана и заканчивая базукой. Кроме них в игре будут присутствовать: пулемет, гранатомет, арбалет и даже лазерное ружье. И еще один немаловажный факт — Dino Stalker будет поддерживать световой пистолет от Namco "GunGon 2". Используя его, вы можете не только стрелять по вашим врагам, но и управлять вашим персонажем с помощью панели управления в пистолете.

Графика.
Графическая сторона игры будет значительно лучше, чем в предыдущих играх. Помнится, когда только запустил RE: Gun Survivor 1, я, честно говоря, был немного удивлен — графика, мягко говоря, оставляла желать лучшего: персонажи, враги, окружающие локации (особенно окружающие локации — вот тут уж художники расстарались!) были прорисованы из рук вон плохо. Сейчас же Capcom учла свои бывшие ошибки и, судя по просмотренным в сети скриншотам, графическая сторона будет значительно качественнее, чем в предыдущих играх серии.

Геймплей.
Поскольку в жанровом отношении Dino Stalker можно охарактеризовать как смесь шутера и Survival Horror, то и геймплей будет вполне традиционен для игр этого направ-



ления. Похоже, что сам процесс игры нисколько не изменится по сравнению с предыдущими сериями — все будет сводиться к отстрелу врагов (на этот раз динозавров), а также коллекционированию оружия, боеприпасов к нему и разнообразных предметов. Также, попутно с другими находками, вы будете находить специальные кристаллы, увеличивающие время до взрыва. В случае, если временной лимит будет исчерпан, произойдет взрыв и game, как говорится, over — весь остров вместе с динозаврами и с вами в том числе взлетит на воздух. Что ж поделаешь — загрузитесь и начнете игру с начала текущего уровня. Что касается построения уровней, то они, похоже, будут не совсем прямолинейными, а иметь разветвления и секретные области, в которых обычно находится куча полезных предметов, которые очень пригодятся вам во время отстрела динозавров. Однако, для обследования всех этих мест у вас будет не очень много времени, поскольку, как я уже писал выше, время ограничено и вам придется как можно быстрее добежать до конца уровня, попутно отбиваясь от кровожадных врагов. На некоторых локациях вам придется не топать пешком, а ехать на джипе или лететь на вертолете, которым будет управлять компьютер, вам же придется заниматься умерщвлением динозавров, лезущих изо всех щелей и пытающихся пообедать вами.

Андрей Егоров.
egorov_andrei@mail.ru

Batman Beyond: Return Of The Joker (PS One)
Коды для Game Shark. Неограниченные жизни — 8001D4EC 2400. Неограниченный запас здоровья — 8001A274 2400.

Resident Evil: Code Veronica (DC)
1. Режим Battle. Пройдите игру и сохраните ее на VMU. Режим Battle будет доступен в главном меню.

2. Вид от первого лица в режиме Battle. В японской версии — поднимите винтовку, которую Альфред Эшфорд теряет в одном из эпизодов в Антарктике. В других версиях игры поднимите винтовку, которую Алекся теряет в конце первого диска.

3. Играть за Стива в режиме Battle. Для этого нужно либо пройти режим Battle за Криса, но есть и второй вариант — откройте ящик в подземном помещении на диске 2 (правильная комбинация: красный, зеленый, синий, коричневый) и положите найденные там золотые Люгеры в ящик с предметами.

4. Играть за Вескера в режиме Battle. Пройдите режим Battle за Криса.

5. Альтернативный костюм для Клер в режиме Battle. Чтобы заполучить альтернативный костюм, необходимо пройти данный режим за Клер в обычном костюме.

6. Коды для Game Shark. Неограниченное здоровье — DE488CD6 000000A0. Медленный таймер — BF36F4DB, 000005C3. В сундуке всегда имеется спрей первой помощи — D5884D88, 001403E7. В сундуке всегда имеются красящие ленты для сохранения игры — 3481EA10, 001F03E7. В сундуке всегда имеется дробовик — 3431EA10, 000403E7. В сундуке всегда имеется гранатомет — 694BA516, 000103E7. В сундуке всегда имеется снайперская винтовка — FBD958D1, 000303E7. В сундуке всегда имеется "Магнум" — 699BA516, 002003E7.

Silent Hill (PS One).
1. Дополнительные опции. Войдите в экран options с главного меню или с экрана предметов и нажмите L1+L2+R1+R2 — появится еще одно меню опций, в котором вы можете поменять некоторые установки игры. После того, как один раз успешно пройдете игру, загрузите сейв с карты памяти, зайдите в экран опций с главного меню и еще раз нажмите L1+L2+R1+R2 — появятся еще две дополнительные опции.

2. Коды для Game Shark. Неограниченное здоровье — 300BA0BD 0040, 800BA0BE 0006. Неограниченное оружие — 800BA008 0001. Полная карта — 800BCC08 FFFF, 800BCC0A FFFF, 800BCC0C FFFF 800BCC0E FFFF, 800BCC10 FFFF. Проходить сквозь стены — 8006A5B8 A997, 8006A5BA 0801, 8006A694 A9AE, 8006A696 0801.

Tactical Operations: Assault on Terror

Разработчик: Kamehan Studios
Издатель: Infogrames
Жанр: красивый кло(у)н Counter-Strike'а
Системные требования: PIII-500, 128Mb, GeForce2MX400

Похоже, что вслед за жанром старик-клонов и цыц-клонов, появляются и каэс-клоны. К чему это приведет (и уже привело), совсем не трудно догадаться: разработчики перестают придумывать новые оригинальные идеи, перестают шевелить серым веществом, но очень неплохо развивают работу рук, создавая новую разновидность велосипеда, лишенную на этот раз руля и педалей, зато раскрашенную лучшими художниками в стиле модернизма и поп-арта.

Думаю, что, приступая к обзору в этот раз, я пропущу довольно обыденный и совсем не нужный в данном случае раздел, в котором обычно рассказываю о сюжете игры в той или иной форме. Вместо этого сразу начну с того, что на корявом белорусском называется "гульнябельнасць" :).

Данный аспект вызывает больше всего споров у игровых критиков. Правила игры слизаны с Counter-Strike практически подчистую. Хорошо это или плохо? Давайте разберемся:

— за. Никому не надо вникать во все тонкости, так как все их заранее знают — ведь на Земле нет геймера, который бы никогда не видел Counter-Strike.

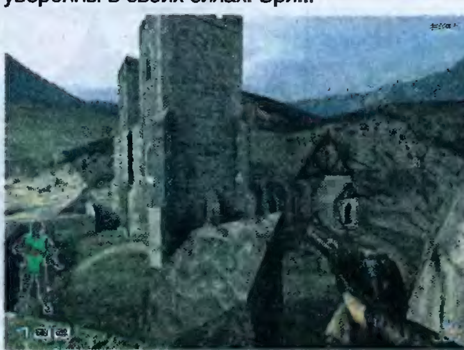
— против. Какой смысл мне переходить на новую игру, учить новые карты, отказываться от всего того, чего я добился в Counter-Strike?

Однако давайте немного точнее и подробнее обо всем. В данной игре нам на выбор предлагается поиграть за любую из трех сторон: terrorists, counter-terrorists & random :). Что за третья сторона, я не смотрел, однако две первых изучить успел. Террористы — это зло современного мира, которые вечно берут кого-нибудь в заложники или пытаются подорвать то или иное здание. Контртеррористы же оказываются втянутыми в заварушку не по своей воле, но при этом всеми силами пытаются помешать террористам в их злых, гнусных и поистине подлых планах.

Сама игра разбита на раунды, продолжительность которых можно изменять, но больше 5 минут лучше не ставить (2-3 — это самый оптимум). Кроме этого есть и timelimit, который бы неплохо отключить. Перед началом каждого раунда есть freezetime, в течение которого можно закупиться. Однако закупаться можно только мышкой, что не очень-то и удобно. Зато в этой игре можно отказаться от покупки пистолета, если не хватает денег на более мощную пушку. Кстати, теперь существует



5 категорий оружия, в отличие от 4, что были в Counter-Strike. То есть по-прежнему присутствует нож, как категория номер один, и пистолет, как категория номер два. Категория номер три — это пистолет-пулеметы и дробовики, а категория номер четыре — винтовки как штурмовые, так и снайперские. Пятая категория, как вы уже догадались, это гранаты, самая бесполезная из которых — это дымовая (много помпы, но никакого эффекта, так как дым очень прозрачен). По окончании freezetime начинается сама игра. Контртеррористы и террористы срываются со своих позиций и бегут выполнять цель миссии, попутно отстреливая оппонентов. Однако здесь у меня был шок. Нет headshot'ов. Видите ли, господа разработчики, существует негласное разделение игр на трешевые шутеры и шутеры тактические. Так вот, в тактических шутерах все может решиться одним, максимум двумя точными выстрелами, в трешевых шутерах зажатая гашетка или две-три ракеты под ноги противнику еще не гарантируют вам победу. В данной же игре Вы перешли ту грань, позади которой находятся тактические щутеры, и не дошли до той, за которой находятся трешевые. Я бы не стал играть с огнем. Вы же, наверное, слишком уверенны в своих силах. Зря...



Но вернемся к описанию. Очень порадовала перезарядка и ее реализация: если вы меняете обойму, в которой оставалось 29 патронов, то это значит, что отныне у вас будут на 29 патронов меньше — обойма не откладывается на потом, а просто выбрасывается. Зато сама перезарядка довольно быстрая.

Ну, и о самом главном в шутерах: о смерти. После нее из трупа вываливается пачка зеленых. То есть теперь, чтобы получить деньги, до трупа еще надо добежать. В контре, например, иногда используется такой трюк, как приманка на дорогую пушку. Здесь же будет возможна приманка на деньги, но с одним недостатком: их нельзя положить в более удобное место в отличие от той же пушки. Хотя приманку на пушку никто не отменял.

Далее на повестке дня стоит дизайн уровней. Сказать честно? Он отвратительный. Разработчики смогли очень точно воссоздать многие здания или городские районы, однако, это совсем не то, что надо игроку. То есть не так: это, конечно же, то, что надо игроку, но не то, что надо киберспортсмену. Играть просто невозможно. Все, кто критиковал Counter-Strike, должны в обязательном порядке поиграть в это чудо дизайнерской мысли и забрать свои слова насчет контры назад.

Чтобы мои слова не казались вам пустыми, приведу пример, хоть один, но довольно яркий: так, на некоторых картах встретиться с противником можно уже через 2-3 секунды после начала раунда. Разве таким должен быть тактический шутер? А вот кукиш вам...

Ну и реализация оружия и физмодели: очень средненько — все та же игра с огнем. Оружие ведет себя как в большинстве аркадных шутеров, а при сравнении с Counter-Strike 1.4 хочется напиться и забыться — нельзя так кощунственно с чувствами. Физика и компания больше всего напоминают ранние бета-версии Counter-Strike, когда игра была полной аркадой. Всем, кто скучает по версии 1.3, Tactical Operations может очень даже понравиться, я же влюблен в 1.4.

Закончив с играбельностью, перехожу к графике и музыке. Есть за что ругать, есть за что любить. Мне, например, очень не понравились движения игроков: более кривые движения можно было бы увидеть, загрузив дешевую трехмерную стратегию пятилетней давности или навестив прабабушку в доме престарелых. С современными технологиями, вроде той же Motion Capture и т.д., делать нечто подобное невероятная роскошь, бьющая, прежде всего, по авторитету разработчиков.



Но это один из немногих глюков графики. Зато почти все остальное находится на недосягаемой для Counter-Strike высоте. Ясное дело, что все изменится после выхода Half-Life 2, который в данный момент создается полным ходом на движке от Quake 3: Arena. Но это в будущем, сейчас же мы имеем Tactical Operations на движке от Unreal Tournament, который кваковскому ничем не уступает, а в чем-то (в реализации ООП — Огромных Открытых Пространств, например) даже превосходит. Я впервые за годы, проведенные у компьютера, почувствовал не клаустрофобию, а боязнь высоты. Это правда: возможности движка + хорошие художники => и получается нечто совершенно невообразимое.



Также среди прелестей движка были замечены такие фишки, как потеря крови раненым бойцом. То есть игрок, в которого всадили несколько пуль, будет тащиться по уровню, через каждые два сантиметра за собой оставляя кровавое пятно. То же самое мы могли наблюдать в довольно неудачной Special Forces.

Хотя музыкальное сопровождение и не является критическим, в данном случае оно порадовало. Однако гораздо важнее просто звуковое оформление. Тут тоже все очень даже неплохо.

Итог: графика 8/10, звук 7.5/10, музыка 8.5/10, управление 9/10, интересность 7.5/10. Однако оценка за интересность справедлива только, если вы не играли в Counter-Strike. А так она бы не поднялась выше 4.5/10.

P.S. Многоуважаемая, но слегка выжившая из ума контора Valve объявила о том, что с недели на неделю выйдет патч для Half-Life до версии 1.0.0.10 и патч для контры до версии 1.5. Вот так...

Archangel
http://www.gameby.com
Диск для обзора предоставлен точкой у Торгового Дома "НА НЕМИГЕ" "МИР ИГР"

Soldier of Fortune II: Double Helix

Жанр: 3D-Action
Разработчик: Raven Software
Издатель: Activision
Системные требования: минимальные — P2-450 MHz, 128 Mb RAM, 8-16 Mb OpenGL compatible 3D accelerator (Riva TNT or Voodoo3 minimum), 700 Mb HDD Free Space, рекомендуемые — P3-800 MHz, 256 Mb RAM, 32 Mb OpenGL compatible 3D accelerator (GeForce 2 GTS recommended), 700 Mb HDD Free Space, 8x CD-ROM.

Soldier of Fortune — самый жестокий, кровавый и в то же время самый реалистичный экшен всех времен и народов. И именно последний факт в немалой степени предвещал игре огромный успех. Несмотря на то, что игру много критиковали в различных изданиях, поклонников у нее было хоть отбавляй. Вскоре после выхода SoF стало известно о разработке второй части игры. Все это время, разыскивая и читая превьюшки, разглядывая немногочисленные скриншоты и играя в первую часть, фанаты и просто любители с нетерпением ожидали появления второй.
Ура!.. Свершилось!.. Встречайте, Soldier of Fortune 2, игра, которую ждали, в которую верили и которая, наконец, вышла!..

Сюжет в первой части Soldier of Fortune являлся сильной частью, не подвели разработчики и в этот раз, даже более — сюжет в игре превзошел все ожидания: оригинальный, закрученный, интересный... Это вам не Serious Sam, где сюжет играл чуть ли не последнюю роль.

Итак, вы — тот самый Джон Муллинс, который вошел в доверие местных властей еще во время первой части SoF. Вас направляют в столицу Чехии Прагу. Правительство США потратило огромные деньги на фальшивые паспорта и документы. А зачем? Джон Муллинс — лучший агент с огромным опытом участия в секретных операциях. В Праге вам предстоит отыскать доктора Петра Ивановича, за которым ФБР следит уже достаточно давно. Этот доктор — один из ведущих советских ученых в области биопрепаратов. А в Чехии он вместе с другими учеными против своей воли работает над созданием мощнейшего биохимического оружия. Он находится в плену у террористов. Вам, как вы уже, наверное, поняли, нужно его спасти. В этот момент доктор как нельзя лучше готов к побегу, но он человек смышленый, опасается за свою жизнь, а потому убежать в одиночку боится. Петр Иванович предлагает информацию о секретных советских разработках взамен на его освобождение. Спасение доктора не является основной целью игры — это всего лишь первая задача, которая в немалой степени помешает террористам реализовать свой план. Спасение доктора — довольно долгое и опасное путешествие. И если вы думаете, что его нужно только отыскать, то вы непростительно ошибаетесь. Сначала нужно проникнуть в отель Маравия, который является безопаснейшим местом для ученых, политиков и прочей интеллигенции. А чтобы попасть в этот отель, нужно хорошенько поломать голову. Добраться до доктора — тоже сложное занятие: его отлично охраняют.



Вообще, скажу сразу, что сложность игры, по сравнению с первой частью, многократно возросла. И это не потому, что врагов стало больше, а потому, что AI действительно очень хорош. Враги скучать не дадут, удивляя вас разнообразными и логически правильными поступками. А знаете, кто работал над всем этим? Два выпускника университета штата Висконсин, которые являются большими специалистами в области искусственного интеллекта. Ладно, об этом я расскажу поподробнее чуть ниже. После освобождения доктора вам вместе с ним нужно будет убежать из этого проклятого отеля. Как?

См. страницу 23

Миром правит криминал



Игра: Grand Theft Auto 3
Разработчик: Rockstar Studios
Издатель: Take-Two Interactive
Жанр: Криминальный боевик
Системные требования:
Pentium-450, 96 MB RAM, 16 MB video

Воруем потихоньку?

Как это охарактеризовать, не знаю. Ни одна из составляющих не тянет на симулятор — тут всего понемножку, этого всего много, но оно все недоделано — приставки, что ж вы хотите. Убери из игры какой-либо элемент — запинали бы ногами, а так... так хвалить приходится. Однако попытаюсь из себя выдавить: это полусимулятор угонщика-бандита-мафиози-и-мальчика-на-побегушках, на детсадовском уровне. Этот самый детсадовский уровень как раз и позволяет не отличающимся особым умом и терпением особ с удовольствием гулькаться, не напрягая себе мозги проблемами вроде "А где взять ключи к этой тачке?" Все просто, как пареная репа, на наидоступнейшем уровне, ни один из вопросов не останется надолго без ответа. Ближе всего к этой игре, пожалуй, будет смесь Carmageddon & Syndicate — есть и от того, и от другого. Захотелось серьезной жизни? Хочется колесить по городу на "палской" тачке и махать через форточки пальцами (руль держать придется, естественно, зубами)? Хочется таскать с собой "Калаш" и при желании шмалять в кого угодно? Люди с амбициями и отклонениями на этой почве, вышла ваша игра!

...Только что вырвавшись из цепких объятий нашей дорогой полиции, я, естественно, метнулся к ближайшей машине. Водила-растяпа оставил ключи в замке зажигания — сколько раз твердили миру! Дождавшись, пока бывший сокамерник и товарищ по несчастью, а сейчас — партнер — вскочит в машину, моментально вдавливаю акселератор в пол. Правда, в такой одежде даже в машине чувствовать себя в безопасности нельзя, да и притом много народу нас видело, и номер могли записать... "Тони на... — партнер назвал адрес. — Там добудем все, что надо, и с машиной разберемся". Выбора, как всегда, не было.

Да, тут все, как в жизни, по меньшей мере на первый взгляд. Проблема номер один для людей с подобным родом занятия — это, естественно, органы правопорядка. Стоит вам засветиться где-нибудь на месте преступления (а совершать оные придется постоянно) — получите один так называемый Wanted Level. Максимальный уровень в деле по привлечению к себе внимания полиции — шестой. Чем выше уровень, тем больше внимания на вас обращают люди в синем, тем более радикальные меры по вашему задержанию они предпринимают. Сначала копы лишь вяло вас преследуют, удрать можно без всяких проблем и на ногах, и тем более за рулем. Получаете второй уровень — получаете проблемы на свою голову, в виде разъяренных полисменов, загоняющих вас, как борзая лису, идущих на любые меры для задержания, вплоть до применения оружия. Третий — все становится намного прекраснее. Количество копов увеличивается, плюс появляются блоки на дорогах, точь-в-точь как в американских боевиках. Вместе с четвертым уровнем в нашу жизнь приходят вертолеты, постоянно нас отслеживающие, плюс полиция будет всегда появляться у вас на пути. Пятого уровня я не получал — ловили практически мгновенно. За что получают уровень? Да за все, что угодно. Наезд на пешехода (милое дело), столкновение с полицейским автомобилем, нападение на полисмена, угон автомобиля с сигнализацией, особо грубое поведение на дороге. Правда, для первого и последнего необходимо непосредственное присутствие полицейского рядом, всем остальным откровенно начхать. Хотя, просто наезд без летального исхода преступлением не считается, надо размазать по всему проспекту — тогда ребята в униформе обратят на вас внимание. Снимаются уровни до банального просто: заезжаем в эдакий сервисный центр, где машинку ремонтируют и красят заново, просят за это тысячу зеленых, зато ни одного копа на хвосте. Причем великая проблема всех игр: если влететь в этот центр прямо перед носом у полицейских, пусть даже их там будет орава, и выехать опять же у них перед носом на той же машине, только другого цвета — ноль внимания, хотя минуту назад весь участок, сопя и пыхтя, за вами гонялся, как за премиальными. Жизнь прекрасна, господа!

...Найти работу было нетрудно. Хороший водитель нужен всем, в городе хватает криминальных авторитетов, которым пригодился бы парень, как говорится, со стажем работы, смелый и предприимчивый. Партнер отвел меня к одному такому, жившему через квартал от той берлоги, где устроились мы. Мне сразу дали понять, что о гангстерских подвигах можно забыть — первые несколько недель мне придется лишь развозить шлюх на места работы. Но даже для этой работы нужна была машина, причем получше той, на которой мы сбежали...

Как я уже говорил, проблем в этой игре нет. С машинами дело обстоит намного проще, чем это представлялось. Единственное, что требует от вас небольших усилий — так это выбор будущей жертвы. Нашли подходящую машину — дело за малым. Подбегаем к ней, если она стоит на перекрестке, или же тормозим ее, если она там не стоит. Люди тут добрые, пешеходов не давят и аварий не любят, поэтому можно просто выбежать на дорогу либо же перегородить ее своей машиной. Потом, подбегаем к водиле, хватаем его за шманты и вытаскиваем из авто. Пока тот сообразит, что к чему, давим на газ и — здравствуй, Америка. Если делать все не очень прытко, то водила успеет очухаться и вытащить нас обратно. Тогда придется драться, а это мы делать умеем (гонять машины со стоянок — развлечение для детей, ноль адреналина).

...Взяв в руки бейсбольную биту, я вышел на охоту. Машины проносились мимо, голосовать было бесполезно, биту никуда не спрячешь. Я долго бродил по округе, ожидая подходящего момента. И наконец мне повезло. На одном из перекрестков затеялась драка; кто, с кем, почему — меня не интересовало. Лишь когда сцепившиеся вывалили на дорогу и водителю небольшого пикапа пришлось затормозить, а после и вовсе вылезти и разнимать дерущихся, я понял — надо действовать. Слегка приложившись битой к затылку водилы, я впрыгнул в пикап. Половина дела сделана, надо бы навестить оружейную лавку...

Как приятно иногда бывает взять в руки ту самую биту (в игре, естественно), подойти к бандюге противнейшей наружности и с криком "Раззудись, плечо!" зарядить ему прямо в табло, а потом, попинав ногами и отбросив биту, достать "Ингрэм" и тормознуть Кадиллак. И рвануть по шоссе, 200 на спидометре, прямо навстречу закату. Да, эта игра для романтиков, но определенного рода. Ограничений тут никаких нет, дозволена полная свобода действий. И эта свобода не была бы таковой, если бы не жизнь. Жизнь города. На улицах все происходит без нашего вмешательства — и стычки, и драки, и грабеж средь бела дня. Ворюгу, конечно, можно подстрелить, но обкраденная бабушка не скажет нам спасибо. А жаль, ведь иногда хочется заработать на жизнь честным путем, не только воруя и убивая. Таксистом стать, к примеру. Для этого ведь много не надо — лишь угнать такси, включить маячок и доставлять людей куда надо. Откажется платить — всегда под рукой есть старая добрая бита, да и бампер о придурка помять не жаль. А еще можно стать полицейским и ловить преступников. Правда, для этого опять-таки придется угонять полицейскую машину... нет, наша жизнь — криминал.

А раз так, то не дурно было бы навестить оружейную лавку. По мере прохождения игры там будут появляться все новые виды оружия, а потом и броня. Особо пользоваться оружием не приходится, лучше делать дела чисто. Но раз на раз не приходится, иногда нас вынуждают и показывать зубы. Тогда в ход идет любимый Ингрэм, и враги не заставляют себя долго уговаривать. Но помните: упал — не значит умер.

Понты и все такое...

...Шло время, и босс все больше мне доверял. Шлюх развозил теперь кто-то другой, я стал заниматься более мокрыми и серьезными делами, и, естественно, более высокооплачиваемыми. Выбить дань из непокорных торговцев, убрать мелкого мафиози, подложить бомбу в чью-нибудь машину. Кошелек толстел прямо на глазах, жизнь была легка и безоблачна. До некоторых пор.

Пришло время залезть во все это поглубже. Меня познакомили с более крупной шишкой, и тот взял меня к себе. Поручения пошли еще серьезнее: убрать одного из главарей враждующего картеля, угнать очень крутую тачку, и не помять ее при этом, а то и приходилось сопровождать босса во время "деловых поездок", обычно заканчивавшихся градом пуль и горой разбитых машин. Временами я поневоле задумывался: "А не бросить ли это все?.."

Жизнь, естественно, не стоит на месте. Растет наш послужной список, растет количество наличных, растет и наша репутация, и жизнь на службе у мафии становится весьма не сладкой. Зато теперь пальцы у нас на руках поворачиваются под все большим углом. От биты и мелких пикапов мы переходим к M16, крутым Кадиллакам и спортивным машинам. Моя любовь — машинка, именуемая в игре Mafia Sentinel, напоминающая смесь BMW и Мерседеса, сочетающая в себе весьма стильный дизайн, отличную скорость и маневренность, но о физических параметрах попозже. Очень жаль (реально жаль) бывает мять такую, но что поделаешь, зачастую приходится, если принимать во внимание серьезность наших поручений. Новый босс постоянно придумывает все более и более сложные задания, и даже те, которые на первый взгляд кажутся плевыми, могут закончиться весьма плачевно. Основная сложность заключается в том, что начинается война между нашим картелем и некоторой группировкой, называемой Triads. Начинается она с нашего крестового похода прямо во вражеское логово с огнеметом наперевес, заканчивается практически полным уничтожением противника, вместе с его основной "базой". Причем война идет нешуточная, перестрелки практически на каждом углу, с большими потерями. Тут побеждает тот, у кого окажется бронежилет потолще да патронов побольше. Дела пошли худо — хватай ближайшую тачку и дуй в госпиталь. Тут смерть как таковая отсутствует — в случае летального исхода нас доставляют в госпиталь, где после изъятия оружия и некоторого количества денег на медобслуживание нас выпускают обратно. Та же история и в случае захвата полицией. Опять-таки, все просто.

...В конце концов они решили избавиться и от меня. Наверное, я слишком много знал. Обыкновенное задание чуть было не превратилось в казнь, но меня предупредили. Босс остался с носом, а он очень не любил этого. Выход оставался лишь один — бежать, причем на ближайший остров. Но и там моя репутация опять перевернула мою жизнь. Что ж, раньше я был подручным Мафии, теперь буду их давить — в рядах Якудзы.

Игра будет часто поражать нас своим сюжетом, что очень приветствуется. Также не будет однообразия — все задания оригинальны, к каждому нужен свой подход. Плохо лишь то, что проходить придется все, нравится это или нет. Провалили — начинайте заново, и так до тех пор, пока не получится. Это поганая зараза всех консолей, и пока от этой болезни — линейности — не нашли лекарства. Именно поэтому ни одну приставочную игру не хочется проходить по два раза — ничего нового там уже вы не найдете. Ладно, огрехи есть везде, достоинств тут побольше. С геймплеем мы, надеюсь, разобрались, перейдем к деталям. В игре не очень много видов машин, но большое разнообразие: двух одинаковых вы не встретите, ни внешне, ни по поведению на дороге. Все машины, понятное дело, срисованы с оригинальных моделей, но названия носят свои. Мой БМВ-шный Мерседес, что-то до боли похожее на одну из моделей Форда, есть машинка, папой которой, похоже, был Dodge Viper и нечто состоящее в родстве с компанией Lamborgini. В общем, список хоть и не очень большой (около 20-ти, может, побольше), но весьма пестрый, без грузовиков, даже военного образца, дело не обошлось. Это не просто так: для определенных миссий, к примеру, очень подходит Хаммер — неплохие динамические качества, плюс хорошая ударостойкость — в самый раз, если надо кого-нибудь раскатать. Иногда весьма полезной бывает что-нибудь спортивное, иногда нас заставляют садиться за руль той или иной машины. А иногда просто хочется поколесить, километр за километром, под арию герцога из "Риголетто" — выбор музыки у нас есть. Смена дня и ночи, погодные условия, хорошая модель повреждения машины — что еще нужно для счастья? Кстати, насчет модели повреждения — мало того, что смять можно практически все, так еще и в случае фатального повреждения машины у нас есть пара секунд, чтобы сделать ноги как можно дальше, пока наш железный конь не рванул, унося с собой в могилу всех окружающих.



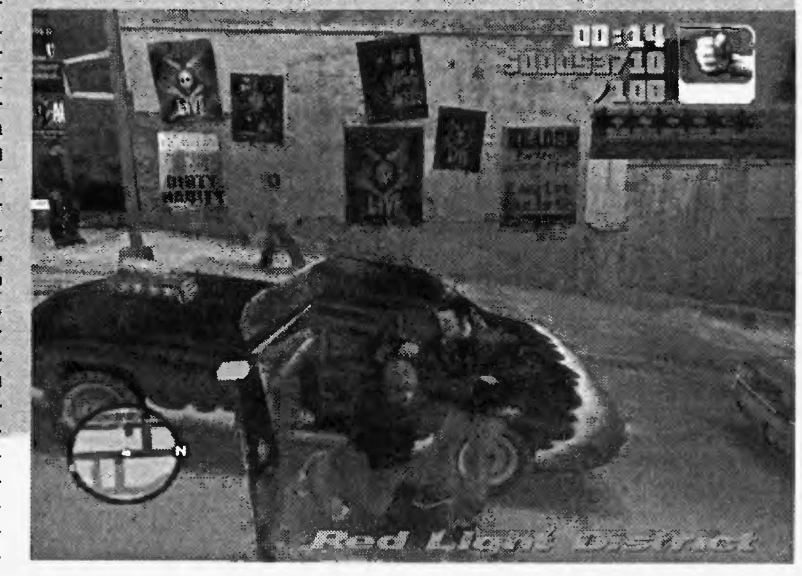
Физическая модель поведения машины на дороге, конечно, далека от реальности, но для каждой машины характерно свое. Вообще-то эту игру можно представить как набор полуаркад, очень гармонично совмещенных друг с другом. Я, к примеру, узнал, что управление катером, оказывается, ничуть не отличается от управления автомобилем:). Из всего набора подкачал, пожалуй, лишь шутерный элемент. Стрельба выглядит совсем не эффектно, стрелять неудобно, никакой перезарядки — "фу" одним словом. Также не знаю, предусмотрено ли это было, что после посещения магазина тачка иногда пропадает — либо ее уводят, либо это глюк. Но однажды ее увели в совершенно безлюдном месте, что заставило меня минут десять на своих двоих добираться до ближайшего перекрестка. Город большой, очень большой, полон всяких секретных областей и бонусов — не ленитесь полазить по закоулкам, авось что-нибудь найдете. К примеру, машину, единственную подходящую для участия в гонке по улицам города (будет такое задание), можно будет достать лишь на одной стоянке, стоящую за стеклом в тени.

К несомненным плюсам можно отнести музыку. Тут нам на выбор представляется около шести-семи радиостанций, каждая в своем стиле — от классики до хип-хопа. Рок-музыки, к сожалению, нет, похоже, на том континенте ее больше не слушают, совсем опопсели. Ну ничего, некоторые мелодии в исполнении, естественно, темнокожих ребят тоже весьма ничего. А вот со звуками и звуковыми эффектами дела обстоят из рук вон плохо. Очень тихие и невыразительные, они не доставляют ни малейшего удовольствия. Ну да ладно, спасибо, что вообще есть.

Без других минусов, конечно, тоже не обошлось. Много всяких глюков, ляпов, много недоделок и недоработок, но они не бросаются в глаза, не мешают главному процессу, хоть зачастую очень бесят. Абсолютно бестолковый трафик, порой весьма запутанные лабиринты улиц и перекрестков, разобраться в которых не позволяет даже карта. Также весьма высокие системные требования.

Но общие впечатления сугубо положительные. Хоть игра, как и все консольные, бестолковая, но интересная и захватывающая. Настоятельно рекомендую для досуга, на серьезное отношение к себе игра не настраивает. Это, естественно, хит, но запаситесь железом покруче.

Leviafan, leviafan2002@mail.ru



Morrowind

Проапгрейдьте компьютер — Athlon 1200/256/GF3 будет в самый раз. Затем закупите продовольствия вперед на месяц-полтора, возьмите отпуск на работе, не ходите в школу/универ. Скажите друзьям, что вы уезжаете в путешествие (только не добавляйте, что в виртуальное;). Выдерните штепсель телефонной розетки — звонки будут только мешать. Задерните шторы и придвиньте поближе монитор. Теперь вы готовы. Вставляйте диск с Morrowind в CD-ROM и отправляйтесь в путешествие. Незабываемое, фантастическое путешествие в мир Tamriel.

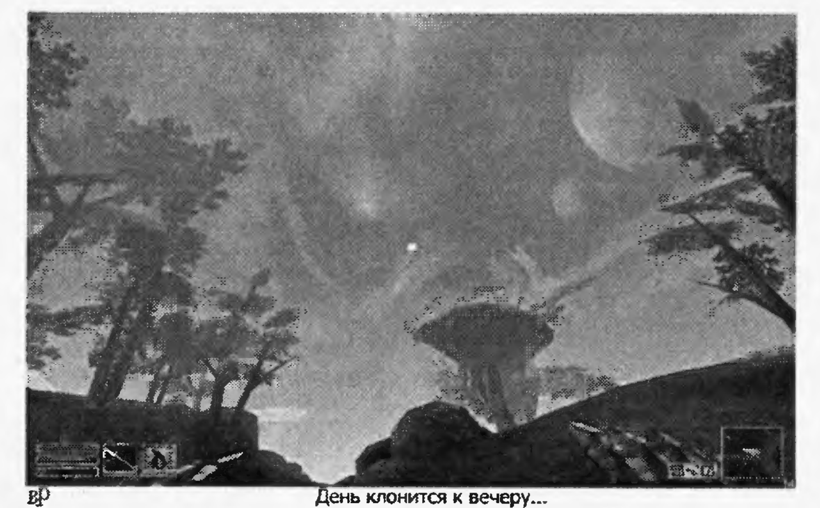

Seyda Neen - вид с маяка

CRPG года?!

Да, товарищи, именно так и никак иначе. Дождались. Третья из компьютерных RPG в мире Elder Scrolls, заслуженный "долгострой", уже несколько недель радует CRPG-шников по всему миру. Лучшие традиции Daggerfall обрели свое продолжение и развитие в Morrowind. Многих фирменных "фичей" папы Daggerfall-а мы, конечно, не досчитались, но, тем не менее, уже сейчас можно с уверенностью сказать, что Morrowind — основной претендент на звание "игра года в жанре CRPG". Да, ожидается еще Neverwinter Nights и Icewind Dale 2. Да, будут еще абсолютно новые проекты (вроде Divine Divinity и т.п.), но ведь NWN будет "заточен" в основном на мультиплеер — Morrowind же — чистый сингловый проект)... Ну, а пока весь мир компьютерных ролеплееров разделился на две части: играющих в Morrowind и всех остальных. И вас, друзья, я буду агитировать именно за пополнение рядов Morrowind-щиков. Нет, недостатки, конечно, имеются (о них я расскажу чуть ниже), и завзятые хардкорные "даггерфольщики" кричат и будут кричать, дескать, "Даггерфол был во сто крат лучше, а Morrowind — отстой и жалкое подобие". Из собственного опыта я давно сделал вывод, что с фанатами спорить бесполезно и бессмысленно. Ну, а для тех, кто игр-предшественниц серии не видел, проводится небольшой

ЛикБез по Elder Scrolls

Почему Morrowind называют еще и The Elder Scrolls 3: Morrowind? Все просто: Morrowind — это третья ролевая компьютерная игра в мире Tamriel. Кроме двух ролевых игр


День клонится к вечеру...

предшественниц (TES: Arena и TES: Daggerfall), было еще два "околоролевых" проекта — Redguard (квест/RPG) и Battlespire (экшен/RPG). Оглушительного успеха околоролевые проекты не добились, но сделаны были "на уровне". Зато ролевые игры серии в свое время произвели "минипереволюции" в CRPG...

TES: Arena была первой игрой серии. За идею и грамотную реализацию огромного мира, а также за наличие оригинальной ролевой системы Arena была признана RPG года в далеком 1994. Ее преемница, вторая игра серия под названием Daggerfall, несмотря на обилие глюков и недочетов (прозванная за это свойство "Баггерфолом":), была единственным проектом с таким огромным игровым миром и практически ничем не ограниченной свободой действий. "Воюй или живи мирно. Стреляй или говори. Будь честным человеком или подлецом. Метай молнии или махай мечом. Отыгрывай свою роль и получай колоссальное удовольствие" — примерно так, наверное, можно сформулировать основную идею Daggerfall. Замечательный сюжет не был обязателен — игрок мог спокойно жить в игровом мире, не заморачиваясь постоянным дерганием с сюжетными квестами. Третьей игре серии просто на роду было написано стать хитом. Ей просто нельзя было разочаровывать поклонников, и она их не разочаровала (я имею в виду не оголтелых фанатов Daggerfall, которые давно поставили на Morrowind жирный крест). Почти шесть лет работы программистов, сценаристов и художников из Bethesda Softworks Inc. не прошли зря. Время и деньги не были потрачены впустую. Но обо всех плюшках — после, пока же стоит сказать еще пару-тройку слов об игровом мире Morrowind. Действие проходит в том же фентезийном мире Tamriel, в провинции под названием Morrowind, на родине темных эльфов (Dunmer) — острове Vvanderfell. Остров не есть вся провинция, но по площади занимает приблизительно 4/5 ее территории. Да, по размерам мир Morrowind меньше Daggerfall-овского (в мире непревзойденного лидера с момента выпуска (1996) насчитывается более десяти тысяч разнообразных локаций, включая поселения и подземелья), но качество... Каждое подземелье, городок или деревушка в Morrowind обладают своей неповторимой индивидуальностью. Количество положено на алтарь качества, и, поверьте, лично мне такой вариант (заранее созданные, или прегенеренные, локации) ближе, чем Daggerfall-овский (случайные, или рандомные, подземелья, города и т.п.).


По злобной крысе - огонь!

Проза

Morrowind — очень хорошая игра. Да-да, практически по всем параметрам, за исключением ресурсоемкости. Движок игры, NetImmerse, лицензированный и "доведенный" программистами Bethesda, дьявольски красив и конфигурацию для обсчета всех "красивостей" требует соответствующую. На моей домашней машине (Duron 650/256 MB RAM/Radeon 7200 32MB DDR под Win2000 Rus SP2) в городах счетчик кадров показывает 6-15 FPS, "на природе" — 15-20 FPS, и в помещениях/подземелиях 25-45 FPS. Это в 800x600x32, с полностью выключенными тенями, выставленным приблизительно на 45% AI Distance и такой же дистанцией обзора! Выводы неутешительны — с процессорами, у которых тактовая частота ниже, чем 500-600 Mhz, картами типа Riva TNT2 32MB (и хуже), вы навряд ли вообще сможете поиграть в Morrowind. Тем не менее, игра действительно стоит апгрейда. Посмотрев на скриншоты воды со включенными пиксельными шейдерами (доступными только в GF3/GF4/Radeon 8500), я всерьез начал задумываться о покупке более совершенной видеокарты — уже ведь и Doom 3 на подходе... Так-то.

Morrowind поставляется на двух CD, из которых для игры хватает и одного — на втором расположены разнообразные ресурсы для редактора мира, TES Construction Set (о нем чуть ниже). Пиратских переводов пока нет (и слава богу), поэтому все ценители могут спокойно купить и насладиться оригинальной версией. В конце июня появится официальная локализация от "Акеллы", которая, как ожидается, будет весьма и весьма качественной. Незнакомым с английским языком людям настоятельно рекомендую подождать ее выхода, дабы не портить впечатление от очередных "стилусофикаций". И вот еще что: нарекания на глюки при запуске пиратской версии, судя по опыту, обычно вызваны не самыми свежими драйверами для видеокарт, посему перед инсталляцией игры настоятельно рекомендую "обновиться".

Ролевая система

У Bethesda своя, "фирменная", ролевая система. Она удивительно "либеральна" по отношению к игроку — так, маги могут спокойно носить Heavy Full Plate Armor и преспокойно махать топором, а воину ничто (теоретически) не мешает бросить в обидчика файрболом или открыть магическим способом дверь. Персонажа определяет раса и класс (плюс, совсем в небольшой степени, знак, под которым "рожден" ваш alter-ego — вроде Traits в Fallout).

Рас всего 9: аргонианцы (забавные рептилии), бретоны (прирожденные маги), темные эльфы или данмеры (зеленолицые и красноглазые), высшие эльфы или альтмеры (высокие и желтолицые), имперцы (середняки AKA "люди обыкновенные"), каджиты (красивые хвостатые ловкие киски), норды (закаленные бойцы), орки (старые-добрые зеленокожие товарищи), редгарды (темнокожие воины) и лесные эльфы AKA босмеры (забавные существа, с глазами, как у сектоидов:). Кроме предопределенных разработчиком классов, вы можете создать свой собственный. Указав основное направление развития (маг/воин/вор), вы выбираете 5 (из 29) основных (Major) скиллов (они качаются очень быстро) и 5 дополнительных (Minor) скиллов (качаются медленнее). Остальные 19 автоматом записываются во второстепенные, качать их сложно и долго. "Прокачка" происходит во время сопряженных с скиллом действий. Т.е., например, скиллы школ магии повышаются при регулярном использовании соответствующих заклинаний, при постоянном беге растет атлетика, при прыжках — акробатика. Если вы удачно торгуетесь, то уверенно идет вверх Merchantile, а если отгребаете по части тела, защищенной броней, растет определенный, в зависимости от носимой брони, тип скилла Armor (Heavy/Medium/Light). Если сумма повышений любых Minor или Major скиллов становится равна 10, то ваш персонаж получает уровень. После получения уровня нужно поспать (Rest) — на свежую голову вы получите возможность увеличить основные параметры (Strength, Intelligence, Willpower, Agility, Speed, Endurance, Personality, Luck), в зависимости от использованных скиллов. У вас есть возможность увеличить любые три из этих параметров на 1, но если вы часто использовали скилл, для которого некоторый параметр являлся определяющим (Governing attribute), то перед этим параметром появится множитель (x2, x3...), т.е. вы сможете его увеличить не на 1, а на 2, на 3 и т.д. Разумеется, такой вариант системы (без опыта) имеет как достоинства, так и недостатки. В частности, такой подход к разитию персонажа есть раздолье для манчкинов — прокачаться до заоблачных высот несложно, необходимо лишь упорство, терпение и немного времени: бег по кругу, "прыжковый" ход и файрболы в стенку — так и качаемся;(. Три главных показателя, характеризующих состояние вашего персонажа в данный момент, это Health, Magicka и Fatigue. Со здоровьем (Health) и так все ясно, резервы "магики" (Magicka) AKA маны используются для накастовки заклинаний и восстанавливаются при отдыхе (не всегда), а усталость (Fatigue) влияет на качество многих действий вашего персонажа — от скорости перемещения до шанса удачного использования спелла или попадания по монстру оружием.

Магическая система

Магическая система продумана и развита. Все заклинания делятся на шесть основных школ: Destruction (отвечает за уничтожение всего живого любыми способами), Alteration (заклинания полета, отпирания дверей, ходьбы по воде и т.п.), Restoration (отвечает за исцеление и восстановление), Conjuration (вызов существ и предметов, "запудривание" мозгов — вот основные цели заклинаний этой группы), Mysticism (полезные эффекты с использованием потусторонних сил, вроде Mark & Recall, телекинеза и т.п.) и Illusion (невидимость, парализация, оглушение и т.п.). В каждой из школ есть свои магические эффекты (например, Frost Damage в Destruction или Feather в Alteration), и в заклинаниях эффекты эти легко комбинируются. Для использования заклинания можно его прочесть самому (магика тратится, есть шанс "завалить" накастовку, коль скилл в соответствующей школе невысок) или использовать свиток (не тратится магика, стопроцентный успех). Кроме покупки уже готовых заклинаний, можно создавать заклинания самому. Однако для этого требуется очень много денег и высокие показатели в школах магии, иначе вашего запаса маны просто не хватит на накастовку свежеприготовленного суперспелла Death To All Infidels (Frost Damage 100 for 5 sec on Touch, Paralyze 15 sec on Touch, Fire Damage 100 for 5 sec on Touch, SoulTrap 60 sec on Touch, Desintegrate Armor 50 pts. on Touch), а шанс успешного его использования уйдет далеко-далеко в минуса. Составление заклинаний — чертовски увлекательное занятие, тем более что любой эффект можно подогнать под свои нужды — главное не "зажираться" и трезво оценивать магические силы своего персонажа. Немножко огорчает в магической системе лишь постоянная нехватка маны да отсутствие нормальных телепортационных спеллов (вроде Town Portal в M&M). Divine Intervention, Almsivi Intervention и Mark/Recall — этого явно недостаточно для полноценной бытовой телепортациию. Так что даже архимагу нередко приходится бегать на своих двоих.

Инвентарь

Оружия и прочих вещиц, которые приятно надеть и/или вручить в руки своему герою, довольно много — одних предметов простой одежды я насчитал более 20. Амулетики, колечки и прочие финтифлюшки также присутствуют, причем в достаточных количествах. Брони достаточно много, ее части из разных комплектов можно преспокойно комбинировать (тем не менее, не рекомендую этого делать — герой с хорошо прокачанным скиллом, например, брони среднего веса, будет гораздо лучше защищен именно в такой броне, пусть даже ее базовая защита ниже, чем у хорошей тяжелой брони). Оружие, как и раньше, делится на шесть типов: длинные мечи (за них отвечает скилл Long Blade), короткие мечи и кинжалы (Short Blade), дистанционное (Marksman), тупое оружие (Blunt Weapon), копья (Spear) и топоры (Axes). Все одетое и экипированное адекватно отображается в инвентаре на картинке персонажа, равно как и на самом персонаже в виде от третьего лица ("Tab"). Кроме всего прочего, вещички можно заколдовывать либо самому (скилл Enchant), либо просить сделать это за определенную мзду NPC-ей. Только идти к ним нужно с очень толстым кошельком, иначе ничего хорошего наколдовать не получится по определению.

См. страницу 23


А это моя героиня. Не только красавица, но и умница (Int 88)

Вампирская сага. Часть вторая.

Blood Omen 2

Игра: Blood Omen 2
Жанр: 3D экшен
Разработчик: Crystal Dynamics
Сайт разработчика: http://www.crystald.com
Издатель: Eidos Interactive
Сайт издателя: http://www.eidosinteractive.com
Минимальные системные требования: Windows 9x/ME/2000/XP, DirectX 8.1, Pentium III 450 MHz, 128 MB RAM, 3D акселератор с 16 Mb памяти на борту, 8x CD-ROM drive, 2 Gb места на жестком диске.
Рекомендованные системные требования: Pentium III 800 MHz, 256 MB RAM, 3D акселератор класса GeForce 2/3/4, 24x CD-ROM drive.
Поддержка multiplayer: Отсутствует

Лично мне всегда импонировали фирмы-разработчики игр, которые ломали определенные стереотипы широкой игровой общественности. Серия Legacy of Kain — это наглядное тому подтверждение. Ну, скажите мне, пожалуйста, вы могли бы представить себе синюшного, истощалого и одетого в лохмотья вампира, который к тому же питается не алой кровушкой, а душами поверженных противников? В Crystal Dynamics же представили это очень живо и, главное, быстро. Как оказалось, старания были не напрасными. Однако не этот раз справедливость восторжествовала, и нам предлагают сыграть за вампира истинных кровей, которому присущи все те качества, которые мы привыкли видеть в голливудских фильмах. Однако и здесь девелоперы поколебали традиционное представление о вампирах, навеянное "Блейдами", "Закатами и рассветами" и прочими "Дракулами".



Каин 200 лет спустя...
Может, к счастью, а может и, наоборот, к несчастью, Blood Omen 2 не связан сюжетной линией с еще недавним Soul Reaver 2. Поэтому противостояния синего милашки Разиэля с Каином мы не увидим. Если кто-то еще помнит первую часть Blood Omen, которая увидела свет в далеком 1996 году, тот должен знать, чем закончились события в этой игре. А закончились они вовсе не хэппи эндом, а тем, что Каин вместе со своей многочисленной армией потерпел сокрушительное поражение в битве против Sarafan-а, потеряв свой легендарный меч Soul Reaver. Провалявшись два века в состоянии анабиоза, Каин был пробужден вампирской повстанческой организацией. Оклемавшись от двухвекового сна, наш вампир пришел к неутешительным для себя выводам: последствия проигранной им битвы были еще большими, чем он мог даже себе представить. Орден Sarafan на протяжении всего этого времени заметно окреп и начал настоящую охоту на всю кровососущую живность. В итоге многие бывшие соратники Каина перешли на сторону лорда Сарафана и стали помогать тому отлавливать себе же подобных. По ходу игры придется столкнуться с многочисленными отступниками и по соображениям вампирской этики расквитаться с предателями. Те же, кто не пожелал прислуживать лорду, примкнули к повстанческой организации вампиров, которая и возродила Каина из небытия. Сама по себе эта организация не добилась особых успехов. Поэтому сейчас огромные надежды они возлагают на плечи Каина, которому суждено нарушить существующий порядок вещей.

На охоте
Сильной стороной всей серии Legacy of Kain всегда был сюжет, однако на этот раз игровой процесс вполне может потягаться за звание главной игровой составляющей. Про степенно-неторопливый игровой процесс Soul Reaver 2 (мне он показался именно таким) можно забыть уже в процессе тренировки. Совершенно очевидно, что разработка второй части Blood Omen-а шла под девизом "Больше крови, больше экшена". Результат не заставил себя долго ждать. Все головоломки свелись к одному и тому же принципу: "сбегай туда — не знаю куда, дерни рычаг и беги назад к двери". Либо процесс решения головоломок разнообразят "жонглированием" ящиков разного калибра, которые также придется таскать в приличных количествах. Синдром Лариски Крофт, видимо, еще очень долго будет доканывать вашего покорного слугу, да и, судя по всему, не только меня одного.

Однако за унылой работой грузчика нам, слава Богу, не придется проводить много времени. Куда более веселое занятие для когтистых лап Каина приготовили в Crystal Dynamics. Именно этими когтями нашему живодеру и придется разрывать всех и вся. И здесь это не просто забава, а жизненная необходимость, ибо как истинному вампиру Каину нужна настоящая человеческая кровушка, которую он всеми правдами и неправдами и будет пытаться добыть. Посему если Каин долго не будет проводить хирургическую операцию по извлечению заветной красной жидкости из тел поверженных людей, то красный индикатор жизни вашего подопечного будет медленно, но верно падать вниз, грозя неминуемой смертью своему хозяину. Извлечение красной жидкости из подвернувшихся прохожих, к большому сожалению, происходит не привычным надкусыванием шеи, как это всегда было заведено, а при помощи неких магических возможностей Каина, которому следует только протянуть руку к бездыханному телу — и алая жидкость сама потечет к нему тонкой струйкой. Поначалу вашими жертвами будут мирные жители, которые ничего не подозревают о том, что вы вампир, ну а затем придется начинать примеряться к бандитам, воинам лорда Сарафана и прочим обитателям этого мира. Ведь больше всего крови будет именно у сильного противника. Кроме индикатора жизни вашего подопечного, есть еще и индикатор так называемого опыта, который медленно растет с каждой выпитой каплей крови, а также может пополняться за счет специальных сундучков, тут и там разбросанных по уровню.

Боевую систему игры нельзя назвать замысловатой, однако девелоперы попытались сделать все возможное, чтобы игра не превратилась в скучную однообразную мясорубку. Биться с недругами нам придется при помощи всего лишь одного комбо, состоящего из серии трех ударов. В игре имеется приличное количество оружия, которое также доступно Каину. Топоры, двуручные секиры, мечи разных мастей — все это к вашим услугам. Каждое новое оружие имеет свое комбо и свои приемы. Правда, орудовать одним и тем же мечом всю игру не получится, ибо каждое из средств убийства имеет свой уровень прочности и после нескольких успешных блокировок атаки вашим врагом может сломаться, ударившись о крепкий доспех противника. К тому же имеется возможность хватать врагов в охапку, дабы проткнуть тех подвернувшимся под руку мечом или кинуть их с молодецким размахом куда подальше. Особенно хорошо швырять врагов с какой-нибудь высоты — результат стопроцентный и не требует с вашей стороны особых усилий. Возможностью этой хоть и можно будет воспользоваться, однако, к сожалению, особо часто хватать вражин за горло не получится — искусственный интеллект врагов работает на должном уровне, хотя и не без огрехов. Враги успешно блокируют ваши удары, вовремя используют суперудары, которые вы не можете блокировать, а также эффектно уходят от удара. В основном бой будет происходить против одного-двух противников, однако фактически против одного, потому что нападать на вас будет только один из ваших недругов, другой же будет покорно ждать своей участи, делая вид, что готов на вас напасть сию же минуту. Совсем другое дело — это боссы. Этих товарищей так просто шапками не закидаешь. Бой с боссом всегда разделен на несколько частей и требует от вас подбора разных стратегий в каждом конкретном случае. Зачастую обстановка места боя будет меняться, а значит, вам будет еще тяжелее найти способ забрать у своего врага темный дар, хотя, как и все пазлы игры, бой с боссом не потребует с вашей стороны чрезмерных интеллектуальных напряжений. Освоиться с управлением и начать шинковать всех и вся в мясо довольно легко и не занимает много времени, а вот в первое время придется вспомнить и про сейв, и про лоад. Только вот тут ожидает нас небольшое разочарование. Игрушка разрабатывалась под Playstation 2 и Xbox, а поэтому система сохранения, мягко говоря, нестандартная. Сохраняться хоть и можно в любое время и в любом месте, однако при загрузке игры появляться вы будете не на месте сохранения, а с последнего преодоленного чекпоинта. Благо, хоть этих самых чекпоинтов на уровнях понатыкано приличное количество, что значительно облегчает игровой процесс. Вот такие причуды.



Но, пожалуй, самым занимательным занятием можно считать возможность подкрадываться к врагам сзади и наносить один единственный, но смертельный удар. Достигается сие безобразие путем использования специального дара Каина быть невидимым в тумане. Туман этот, кстати говоря, разработчиками размещен по уровням весьма грамотно и не оставляет за игроком возможности сносить головы врагам направо и налево по всему уровню. Кроме того, у некоторых стражников есть доспехи, которые начинают ярко светиться, если поблизости находится вампир. К этим товарищам так просто не подберешься. Так вот, после того как наш вампир подкрадется к ничего не подозревающей жертве, можно жать на кнопку атаки и наслаждаться результатом. Дальше от нас с вами уже ничего не зависит. Весь процесс сопровождается небольшой вставкой на движке игры, где в лучшем ракурсе нам и демонстрируют, как Каин орудует подручными средствами для скорейшего достижения своей цели. Смею вас заверить, что смотрится это очень эффектно и целый ряд положительных эмоций вам обеспечен. Те же мини-вставки на движке игры сопровождают, к примеру, огромные прыжки Каина с одного здания на другое. Моменты, когда Каин без особого труда перелетает с одной крыши на другую, просто не могут не завораживать. Что тут скажешь, Морфей на пару с Тринити могут спокойно отдыхать на пенсии.

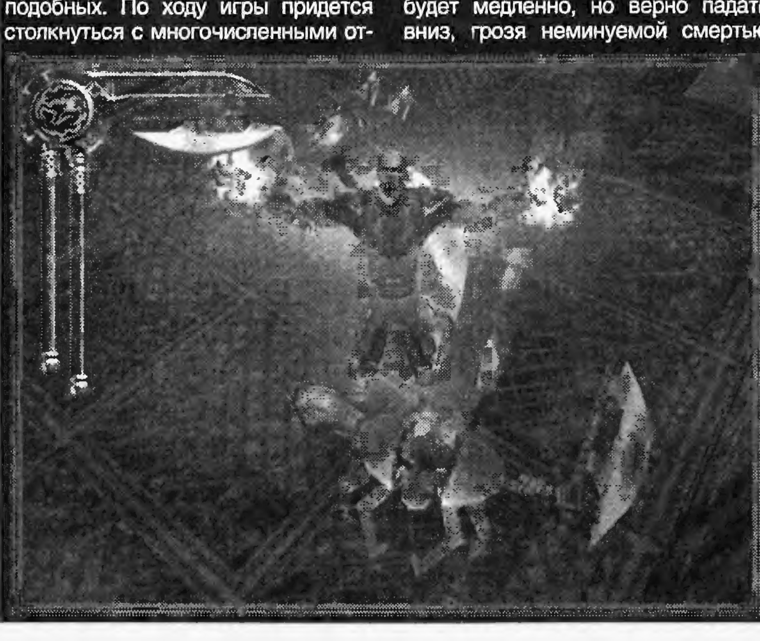
Кстати говоря, о спец. возможностях Каина. Они в игре именуются темными дарами и не доступны для использования все сразу. Заполучать мы их будем один за другим по ходу всей игры, отвоевывая у боссов, которые и сами не прочь воспользоваться ими. Среди уже упомянутых возможностей перемахивать с крыши на крышу и становиться практически невидимым в тумане существует еще широкий перечень различных фишек. Чего только стоит возможность посредством одного из даров вселиться в какого-нибудь мирного жителя и нажимать им на ненавистные рычаги.

Мрачные закоулки
Графическое оформление выдержано в весьма мрачных тонах, что как нельзя кстати подходит к самой сути игры. Постиндустриальные районы города, заброшенные склады и узкие улочки города Меридиан — все они выполнены с минимальным количеством света, практически без спецэффектов. Движок для игры, прямо скажем, уже не блещет своими возможностями, однако выглядит вполне достойно. Анимация персонажей на месте, качественные текстуры и общий уровень исполнения игровых локаций также не подкачали. А вообще хоть движок и не первой свежести, но свое главное дело он делает как нельзя лучше — атмосфера в игре воссоздана что надо. Ну и, конечно, нельзя не вспомнить о мини-вставках, которые здорово оживляют игровой процесс. Подобными изысками мало какие аналогичные проекты могут похвастаться.

Звуковые эффекты сделаны на совесть, однако чего-то сверхъестественного ждать не стоит. Лязг мечей, свист стрел, выпущенных по Каину, и, конечно же, звук поглощения крови поверженного врага — все это очень убедительно. Звуковое оформление представлено ненавязчивыми мрачноватыми мелодиями, которые должны, по идее, жутко вас напугать и довести до того состояния, когда начинаешь шарахаться от собственной тени. Однако на самом деле ничего подобного не происходит.

Итого
Пятилетняя выдержка второй части Blood Omen-а только пошла ему на пользу. С новым графическим движком, который, правда, по сегодняшним меркам, не само совершенство, с не менее интересным, чем раньше, сюжетом вкупе с прекрасным геймплеем не должны оставить вас равнодушным. Игра не имеет ничего общего с Soul Reaver 2 ни по сюжетной линии, ни по линии геймплея. На мой сугубо субъективный взгляд это пошло ей только на пользу. Динамизм в геймплее — вот чего не хватало всей серии Legacy of Kain и что, наконец-то, добавили в Blood Omen 2.

Бурдыко Алексей aka Knes
Диск для обзора предоставлен точкой у "Торгового дома "НА НЕМИГЕ" — "МИР ИГР"



Геймпад WingMan Cordless Rumblepad



Сегодня я хочу представить вам не простой геймпад, а совершенно новую модель фирмы Logitech.

WingMan Cordless Rumblepad

С самого начала бросается в глаза обновленный дизайн. Если вы помните, примерно полгода — год назад в очередном выпуске "Недорого и сердито" под названием "Чем во что играть" я уже рассказывал вам о целом ряде разнообразных геймпадов. Причем лишь один из них имел приятную обтекаемую форму. Два других могли похвастаться лишь невысокой ценой, и один из упомянутых двух еще и функцией вибрации.

На этот раз Logitech решила подойти к дизайнерской стороне более глобально и разработала устройство, которое по настоящему комфортно лежит в ладонях рук (заявляю совершенно авторитетно!).

Подключается данный геймпад исключительно к порту USB и, кроме стандартного набора кнопок (шесть на верхней панели + восьмипозиционный крестик), имеет целых 4 дополнительные клавиши на дальней панели (как у геймпада от приставки Sony PSone), а также одну маленькую "запасную" возле самого "крестика" (с надписью "Start"). Зачем? Ну, например, для "блока" в МК4 или еще для чего. Данную кнопку, впрочем, как и все остальные, можно легко программировать.

Кроме того, WingMan Cordless Rumblepad имеет два синеньких полупрозрачных аналоговых джойстика "под большие пальцы". Данные "грибочки" позволяют более-менее прилично (хоть и без должной "реальности") управлять автомобилем, самолетом или даже прицелом в стрелялках. Впрочем, как я говорил уже давно, "играть в аркады нужно геймпадом, а симуляторы джойстиков хотят".

Как раз над шестью стандартными кнопками на переднем торце геймпада имеется ползунковый регулятор тяги (Throttle), а чуть левее, на верхней панели, — два светодиодных индикатора, а также кнопки переключения режима работы (цифра-аналог) и кнопка включения/выключения функции Vibration Feedback.

Вы помните, чем она отличается от Force Feedback?

Ну, ладно, на всякий случай напомню... Функция Force Feedback на самом деле намного более реально реализует все игровые "ощущения". Впрочем, надо отметить, WingMan Cordless Rumblepad намного более реалистично передает различные удары, столкновения и тому подобные игровые эффекты, чем его старший проводной брат WingMan Rumblepad.

В плане новаторских дизайнерских находок хотелось бы особо отметить удобный круглый "крестик", позволяющий очень продуктивно использовать все его восемь позиций, а также резиновые клавиши, причем шесть основных клавиш при этом покрыты пластмассовыми "шляпками", что лишь усиливает продуктивность нажатия.

Что касается питания, то 2 моторчика в рукоятках геймпада запитываются уже не от порта компьютера (беспроводной ведь геймпад, помните?), а от четырех "пальчиковых" батареек, типа АА. Данный вариант немного увеличивает общий вес устройства и доводит его до восьмисот граммов. Упомянутый комплект "свежих" батареек обеспечивает работу геймпада в течение более 50-ти часов с включенной системой вибрации и более 75 часов с отключенной вибрацией.

Беспроводная связь с компьютером осуществляется путем подключения к упомянутому выше USB порту радиоприемного датчика.

Почему я это выделяю особо? Дело в том, что до недавних пор беспроводные геймпады (в основном, для приставок) делались лишь с использованием инфракрасных технологий. Здесь же, как видите, все намного проще. Не обязательно, чтобы окошко передатчика "смотрело" на окошко приемника. Необходимо просто быть поблизости. "Близость" при этом ограничивается пятью метрами.

Что касается подключения устройства к компьютеру и установки драйверов, то в этом плане, как оно бывает почти всегда с устройствами от Logitech, геймпад WingMan Cordless Rumblepad не вызвал никаких нареканий. Инсталляционная программа с прилагаемого в комплекте с устройством компакт-диска "встала", что называется, "без проблем и глюков", распознала геймпад и подвесила в "трей" маленькую иконку с изображением буквы "W".

Нажатие на сию иконку влечет за собой вызов окна тестирования и установки конфигурации устройства.

В игровом плане геймпад WingMan Cordless Rumblepad, кроме работы в "стандартных" играх (аркада, файтинг, спорт), очень порадовал своей неплохой реализацией в авиа-симуляторах и, в частности, в Microsoft Combat Flight Simulator 2.

Два джойстика отлично "сработались", а регулятор тяги Thottle вообще оказался очень кстати в авиасимуляторах.

Итог: Очень оригинальное, симпатичное, эргономичное немного дороговатое (70 у.е.), но очень удобное игровое устройство.

Попробовали? Выпускаем!

Вот так я решил озаглавить сегодняшний обзор нового акустического комплекта от компании Logitech под названием...

Logitech Z-340

Итак, почему я решил озаглавить данный обзор именно так? Дело в том, что большинство крупных компаний создают на своих мощностях сразу несколько подразделений, что называется, "тестировочных". Данные подразделения разрабатывают и выпускают под определенной маркой те или иные устройства, предназначенные для изучения спроса. Если устройство пользуется заслуженной популярностью, оно, с некоторыми возможными изменениями, выпускается уже в полноценном коммерческом варианте под новой, более раскрученной маркой. Приводить подобные примеры, я, пожалуй, не буду. Их слишком много.

Впрочем, если вы помните мои прошлые обзоры колонок под торговой маркой Labtec, а также рули и джойстики Dexxa, то знайте, это все лепестки одного трилистника (третий лепесток — Logitech).

Ну, а когда все будет проверено и протестировано "на покупателях"...

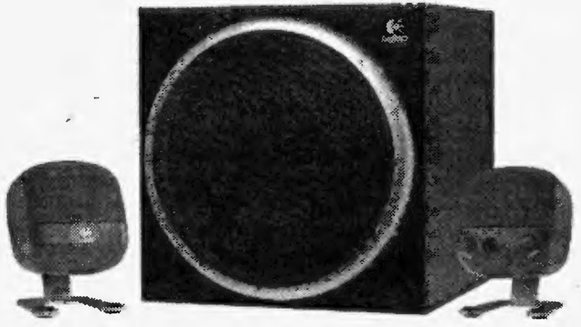
В общем, сегодня вашему вниманию представляется акустическая система Logitech Z-340. Данная система является трехкомпонентной и по своему составу очень напоминает в свое время описанные мною акустические комплекты Labtec Pulse-415, Labtec Pulse-420 и Labtec Pulse-424. Причем если сателлиты данной системы в своем роде уникальны (не повторяют сателлитов ни одной из перечисленных систем), то сабвуфер практически полностью идентичен с оным из комплекта Labtec Pulse-424.

Впрочем, давайте по порядку.

Вся система Logitech Z-340 является трехкомпонентной. То есть в ее комплект входят один сабвуфер и два сателлита (читай — две колонки).

Комплектация была следующей:

Собственно сабвуфер.



Две колонки (сателлита) с намертво впаянными в них кабелями для подключения к сабвуферу и звуковой плате.

Кабель сетевого подключения.

Маааханькая инструкцию по присоединению всего этого к компьютеру.

Карточка регистрации.

Сам сабвуфер выглядит как практически идеальный куб, на передней панели которого (к вам "лицом") находится забранный решеточкой низкочастотный излучатель диаметром около 20-ти см. Вся эта красота обрамлена серебристой круглой рамкой, добавляющей определенный шарм.

На задней панели сабвуфера имеется регулятор мощности низких частот, и это правильно. "Моща" у "низов" такая, что в максимальном их проявлении в буквальном смысле трясутся даже кости скелета. При большой (не дай Бог — максимальной) громкости стол буквально подпрыгивает от ударов вашего автомобиля о препятствия или от грохота взрывов и выстрелов. Я уже не говорю о вибрации при озвучке рева двигателей. Ладно еще, если сабвуфер не стоит на столе, а валяется где-нибудь в углу. Впрочем, облегчение все равно не слишком большое.

Кроме того, жаль, что ручка регулировки уровня "басов" на сабвуфере не очень доступна в бытовой ситуации и, как обычно, приходится лезть под стол, засовывая руку далеко за корпус сабвуфера.

Кнопка включения системы находится на правом сателлите, впрочем, как и ручка регулятора громкости. Светодиод очень приятного синего цвета (а не зеленого или красного, как в большинстве случаев), находящийся тут же, сигнализирует о состоянии системы (вкл/откл), а гнездо для подключения наушников возле светодиода позволит вам подключить их вполне комфортно и без лишних проблем.

Удобные резиновые ножки сателлитов на массивном алюминиевом основании не позволят им "ползать" по столу. Также сателлиты можно установить не только на столе, но еще и закрепить на стене, что особенно приятно.

Кроме того, сателлиты системы имеют каждый по небольшому фазоинвертору на задней части корпуса, что добавляет "соку" в средние частоты.

Что касается мощности, то пиковая составляет 30-32 Ватта, а номинальная — 27-30 Ватт.

И напоследок о ценах... Комплект Logitech Z-340 стоит в среднем 65 у.е., что, на мой взгляд, все-таки многовато. Рекомендую перед покупкой оценить качество звука? исходящего из данной системы в играх, при проигрывании музыки и воспроизведении видеофильмов. А потом — решайте!

SilentMan, SilentMan@tut.by

Геймпад WingMan Cordless Rumblepad и акустические системы Logitech Z-340 предоставлены для тестирования компанией "БелКанТон"

Киберспорт в сети

В России, например, киберспорт признан властями. Что это значит? А то, что со стороны правительства теперь на его развитие выделяются деньги. Небольшие, но все же. Того и гляди, киберспорт станет олимпийским видом. Хотя и сейчас проводятся чемпионаты мирового уровня. Это те же прошлогодние World Cyber Games (в этом году они начнутся в октябре), это тот же CPL (Cyber Players League), это тот же ClanBase с его Nations Cup (на момент написания статьи заканчивался второй Nations Cup) и т.д. А призы на чемпионатах уже не маленькие. Так, скоро начнется уже третий чемпионат по кваке (на моей памяти), где приз за первое место ни много, ни мало, а "всего лишь" $50000 (читайте по губам — ПЯТЬ-ДЕ-СЯТ-ТЫ-СЯЧ-ДОЛ-ЛА-РОВ). Однако что вы знаете о киберспорте? Сколько раз вы вообще слышали этот термин? Что, пробел в знаниях? Сегодня я помогу вам заполнить его.

Российские сайты

www.CyberFight.ru
Мой самый любимый сайт. Даже не знаю почему. Может, из-за хорошего дизайна? Может потому, что там есть абсолютно все? Может...

Посмотрите сами:
— на сайте есть последние новости;
— полнейшие отчеты о чемпионатах из уст их непосредственных участников (лучшие квакеры и контрстрайкеры России, как Полосатый и M19, соответственно, и многие другие). А также интервью с лучшими игроками мира (игры те же, что и демки — см. ниже по тексту) на русском языке, хотя большинство интервью все же с россиянами;
— демки с чемпионатов (как по контре, кваке3, так и по старкрафту, кваке 2, Return 2 Castle Wolfenstein, Warcraft 3 и Unreal Tournament). В архиве можно закопаться.
— файлы, вроде обновлений для CS, фильмы в avi (компановка лучших моментов из самых зрелищных игр как по кваке, так по контре и др., демонстрационные рекламные фильмы некоторых игр) и программы для просмотра фильмов (новейшие версии кодеков) и демок, конфиги лучших игроков и т.д.;
— стандартные форум и чат.

Форум и чат действительно стандартные, все как везде, единственное отличие — количество зарегистрированных пользователей (в большую сторону, ясное дело).

Кроме этого, на сайте вы можете найти рейтинг команд и, что гораздо важнее, познакомиться с составом c58, честь которой защищают лучшие игроки как с просторов СНГ, так и Франции, Кореи и т.д. Вы также сможете узнать некоторые подробности о них, в том числе о мышках, которыми они пользуются (это не шутка — эта информация очень ценная). Кстати, в c58 играют и наши, белорусы, большинство из которых тренируется в "Стелсе" (и являются членами клубной команды, что, само собой, разумеется). Однако предлагаю со всем остальным вам ознакомиться лично.

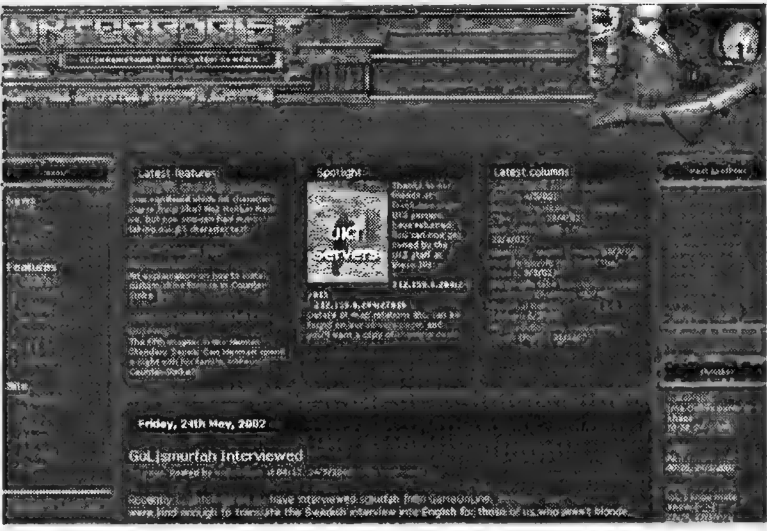
Сайт действительно очень интересен, удобен, продуман, постоянно обновляется — что называется, находится в струе. Всем советую. Архангелы не ошибаются...

P.S. Совсем забыл о галерее фотографий. Очень интересные фотки, особенно женский состав TMP. Загляните...

www.cybernews.ru
Сайт, полностью оправдывающий свое название. Все, что вы хотели знать о киберспорте с приятной частотой обновления. Теперь не надо висеть на западных сайтах, половину времени тратя на поиск жаргонных словечек, используемых тамошними админами в своих обзорах. Все очень удобно. Единственное, что плохо, так это то, что за Интернет придется платить, а заходить туда хочется каждый день...

Кроме самих новостей, на сайте можно найти статьи, персональные колонки, отчеты с чемпионатов, демки и различные файлы, галерею фотографий, форум и почту.

Весьма и весьма полезен, весьма интересен. Не хочется повторяться, однако я снова рекомендую...



Белорусские сайты

www.gamezona.com
Это сайт Белорусской Лиги Counter Strike'а. Однако не стоит думать о нем только в этом ключе: на сайте есть отдел новостей, который, на удивление, пишет не только о киберспортивных событиях, но и просто о спортивных событиях. Естественно, что о спортивных событиях, касающихся Беларуси.

Есть несколько статей, анонсы ближайших турниров по различным дисциплинам киберспорта и форум.

Однако самое главное для сайта — это его профиль: Белорусская Лига Counter Strike'а. Вы можете ознакомиться с правилами вступления в нее, зарегистрироваться, а также следить за изменением рейтинга команд в лиге зарегистрированных.

http://ggp.km.ru
Гомельский игровой портал (Gomel Game Portal). Сайт полностью посвящен третьей кваке. На нем вы найдете последние новости, статьи, фотогалерею, демки, файлы, конфиги, информацию о сайте и клубах. Естественно, что репортажи с чемпионатов тоже есть.

Очень радует тесная связь этого сайта с остальным белорусским и не только Интернетом (очень часто на него можно найти ссылки, или ссылки на его информацию). Также с этого сайта можно сразу попасть на свой почтовый ящик (если он у вас на Тут.бай).

Довольно интересный сайт для фанатов кваки.



http://btl.megagame.ru
Белорусская Тимплейная Лига (квака3). Если вы хотите проявить себя и свою команду в кваке, да и просто сыграть с сильнейшими командами, вам необходимо зарегистрироваться в этой лиге. Как раз успеете к началу третьего сезона. Как, я не сказал? Исправляюсь: БТЛ существует уже довольно давно и успела провести два чемпионата. Однако так как я не являюсь квакером, то за сайтом практически не слежу.

Вообще, сайт довольно скуден на информацию, так что заходить сюда следует только в двух случаях: если вы хотите стать участником БТЛ или если вы уже являетесь таковым и если вам просто любопытно, как обстоят дела в Лиге.

Забугорные сайты

www.thecpl.com
А вот, собственно, и сайт той самой Лиги КиберИгроков, о которой писалось в самом начале. Очень интересен настоящим фанатам киберспорта, не боящимся испытаний иностранным (английским) языком. Ничего описывать не буду. Если вам неинтересно или если вы не знаете английского языка, то вы сюда и не зайдете. Если же вы тот самый фан, то и так посетите этот сайт, независимо от его содержимого. Однако отмечу, что данный сайт явно не "желтый".

www.ukterrorist.com
Очень интересный сайт о контре. Интересен он в первую очередь теми интервью, что на нем выложены. А интервью там с лучшими игроками мира, не зависимо от их национальности. Очень интересный материал.

Это самое главное, однако, не стоит забывать о том, что сайт имеет отделение новостей (кстати, очень забавно было, когда вышла контра 1.4 и сайт после этого очень долго не обновлялся — админ заигрался), раздел со статьями, колонки, информацию об игровых серверах, раздел художеств на всем известную тему, чат, форум и возможность подписки на рассылку новостей.

www.clanbase.com
О нем тоже уже была информация в начале статьи. На данном сайте вы найдете всю последнюю информацию о чемпионатах, проводимых ClanBase, новости о других чемпионатах, разработке игр, интервью, демки с чемпионатов и т.д. Довольно интересен фанам киберспорта. Не знающие английского отдыхают. Не фаны тоже.

www.xsreality.com
Сайт для тех, кто не знает, что такое оплата за Интернет, что такое часы и как можно жить без сотового. Первое, что бросается в глаза, так это демки (кваки, котра) и их количество. Но даже не в количестве дело. Дело в том, что здесь можно найти такие уникальные демки, как Heaton vs Public Server или Xeqtr vs Public Server (Хитон и Экзекьютер — одни из лучших игроков мира, члены команды "Ниндзи в Пижамах" — см. ниже по тексту). Кроме этого, на сайте довольно неплохо работает новостной отдел, также можно найти статьи, колонки, форум, файлы, фильмы, отчеты с чемпов и фотогалерею.

Сайты команд

http://nip.nine.se — сайт команды по контре NiP (Ниндзи в пижамах). Сайт на английском, выполнен в Флэше. Рекомендую посетить.
http://www.redunion.ru — сайт российской команды квакеров Red Debils, ой, извините, Red Devils — промахнулся по клавише...
http://forze.ru — сайт российской команды квакеров и контрстрайкеров.
http://www.m19.spb.ru — российская команда контрстрайкеров. Наверное, сильнейшая (на мой взгляд).
http://tempramental.ru — сайт квакерской команды (мужской и женский составы) и контрстрайкерской команды TMP.

Archangel

Bookmarks

Bookmark в переводе с английского обозначает "закладка". Все, кто когда-либо работал с Интернетом, надеюсь, в курсе, что же это такое, — на своих самых любимых местечках всемирной электронной свалки под названием WWW народ обычно делает "закладки", то бишь, записывает адрес понравившейся странички в Favourites или просто на клочок бумаги;).

Надеюсь, идея сей новой рубрики для вас достаточно прозрачна — она заключается в том, чтобы поделиться с нашими читателями-интернетчиками (таких, надеюсь, немало) ссылками на интересные ресурсы в Сети.

Преамбула

Итак, товарищи, я жду от вас ссылок на любимые ресурсы и прочие занятные места в Сети, желательно с минимальными комментариями. Сразу оговорюсь, что не надо давать ссылки на неизвестные только самым "зеленым" интернетчикам ресурсы, типа http://www.google.com, http://www.yandex.ru, http://www.nnm.ru и др. Эти имена и названия у всех на слуху и всем порядком поднадоели. Чего-нибудь свеженькое, "незатюканное" и интересное... Свои ресурсы и сайты можно рекомендовать, но (!) они должны быть реально интересными. То есть, писем типа "Здаров Никки пасматри маю дамашнюю страничку — http://vasyapupkin.narod.ru" писать НЕ надо. Адреса мошеннических спонсоров ("Заработай $500 лежа на диване и плюя в потолок"), что-либо связанное с продажей, распространением наркотиков или их созданием из подручных материалов и прочую муть буду сразу срубать в trash. Интересность сайта/странички буду определять я (скромно так;). Вот, пожалуй, и все требования/просьбы. Надеюсь на вашу активность;), ибо рубрика будет делаться по принципу "5+5" (не путать с БТ-шной молодежной передачей;). Это означает, что пять ссылок в рубрику буду предлагать я, а еще пять — отбирать из присланных вами писем. Итак, поехали — первый пилотный выпуск "закладок" стартует!

http://www.damn.dax.ru/index.php — генератор ругательств.
Замечательная штучка, надо вам сказать;). Полезна и удобна в пользовании. Во время депресняков можно поругаться на "жизнь" и "судьбу", ну а в другие периоды — на нехороших людей. Слабонервным беременным женщинам не заходить!

http://afisha.poseti.com/objects/active/225.htm — постскриптум классный.
Рекомендую-с оценить-с. Жестоко:)

http://www.korova.ru/humor/cyborg.php — "киборгоопределитель".
Вы в курсе, что среди нас бродят злобные киборги? Что их настоящее предназначение скрывается за хитрыми аббревиатурами имен? Не будь валенком — распознай киборга! Например, я узнал, что НИКОЛАЙ это Нейросетевой Искусственный Клон с Оптимизированным Локатором для Автоматического убийства;)) Хе-хе-хе.

http://www.albinoblacksheep.com/flash/clock.html — часики на Flash.
Вот как надо делать флэшевые часы. Снимаю шляпу — сделано просто мастерски.

http://www.members.tripod.com/dadesign/anatomy/anatomy_1.htm — книжка по занимательной анатомии.
Для общего развития очень интересно прочитать. Например, не прочитав ее, вы навряд ли узнаете, что человек моргает около 11500 (!) раз в сутки, что голос оперного тенора имеет "силу" в 120 дБ, что на 2 $м^2$ кожи содержится 2 миллиона потовых желез и многие другие интересные вещи.

Николай "Nickky" Щетько
(nickky@tut.by)

Nil permanet sub sole
("Ничто не вечно под солнцем", лат.)

Общий привет! Перед тем, как перейти к вашим письмам, позволю себе, как обычно, немного оффтопика. Жизненного.

Вот как вам кажется, камрады, что в нашей жизни самое страшное? Высота, темнота, Бармалей, террористы?.. Нет, ничего подобного. Самое страшное — это пустота. Внутренняя, человеческая пустота. Обертка есть: красивая девчонка, стильный паренек, а внутри — ничего. Пусто в душе. Да, хватает такого человека минут на пятнадцать трепа, а потом? О чем разговаривать и как любить человека, если он — пустышка? Пустышка, у которой нет интересов (или есть — простейшие), мысли такого человека примитивны и вертятся вокруг таких же примитивных интересов: поесть, покурить, выпить, [censored]... Найдет такой человек себе подругу (или друга) жизни, поженится (выйдет замуж) и будет вести и дальше такую же серую, никчемную, пустую жизнь? Друзья, я верю в то, что среди наших читателей "пустых" людей нет. Но поднял эту тему я отнюдь не случайно. Не знаю как вы, а я сталкиваюсь с такими людьми регулярно. И, похоже, имеет место тенденция к увеличению такой "пустой" a-la "пофигистичной" части нашего общества. Пустота коварна — люди, у которых она внутри, я уверен, и не догадываются об опасной соседке. И продолжают жить своей пустой жизнью. Не мне, разумеется, определять "критерии пустоты", т.е. какую жизнь или какого человека считать пустым, но вы все-таки задумайтесь. Подумайте, смогут ли ваши потомки через n лет сказать: "А мой дед/бабушка таким человеком был(-а)!... ", или даже не вспомнят ваше имя? Just think about it...

Inbox

Подумали? Замечательно:). Ну, а теперь за любимое дело разбора пришедшей на наш адрес корреспонденции принимаюсь я.

Отдельно:

Уважаемый **Parkan AKA Слава Кунцевич**! Все твои письма читаются и принимаются к сведению, а ответить не можем из-за обьема (и количества) в ближайших номерах, тем не менее, постараюсь ответить на одно из твоих писем.

[Neo AKA Aggen]

Привет, "Виртуалка"! Писать про то, какая ты красивая и хорошая, жизненно необходимая (какая без тебя в этих самых геймах "жизнь"-то, вот-вот, иногда кроме "Loading" ничего и не видишь), полезная (не-не, я тебя складываю на полку и пыль стираю), ну, в общем, замечательная (прямо как невеста, которая еще не стала женой) для меня не имеет смысла. Уже давно (при твоем рождении не присутствовал, но на руках покачал) все было решено. Сразу и бесповоротно. Чтобы ты не задирала нос, скажу прямо: не вся ты нравишься мне. Например, рубрика "Прохождение". Ну хоть убейте (эй-эй, не забудьте воскресить), но не понимаю этого. Неужели ты настолько... неострый (это не про тебя, "Виртуалка"), что не можешь пройти этот квест (с брезгливой гримасой, хе-хе), а если затрудняешься, то напиши где и как (а уж почему, то пусть это будет на твоей совести:)). И тебе всегда с удовольствием (надеюсь:)) ответят. Но не стоит тратить на "это" (в смысле, прохождение) две страницы. Вот. Сугубо мое личное мнение. Но, разведя руками, смиряешься с неизбежным, "..значит это кому-нибудь надо". Да и SilentMan останется без части своей работы, возможно лучшей части, что не есть хорошо.

И вот еще какое тревожное замечание исходя из наблюдений за тобой, "Виртуалка". Расти-то ты растешь, да только в высоту (читай: становишься интересней), а никак не поправляешься (читай: обьем). Нехорошо. Неважно, что нам придется тратиться на дополнительное "детское питание", но это надо как-то исправлять.

"Мы работаем в этом направлении", как говорится;).

Спасибо тебе, "Виртуалка", что опубликовала мое стихотворение "Warcraft III. Анонс." Очень-очень польщен. Но в этом и твоя выгода. Я похвастался (извини, скромностью малость обделен) перед друзьями, а они и купили себе твой номер на память. Налицо увеличение раскупаемости тиража:). Правда, пока только на один номер:(. Но лиха беда начало. Я вот и второе стихотворение тебе послал ("Diablo II"), подумываю над следующим:).

Фанат игрушек Blizzard? Уважаю — сам такой:).

В общем, так (это я уже непосредственно к Nickky), народ в моем лице отзывается на твое предложение и шлет тебе четверостишие с обязательным указанием автора:

... Значит все было не зря -
Мужество и вера...
И мозоли от меча
На ладони правой!
Э. Транк

Четверостишье хорошее, но для эпиграфа, мне кажется, не подойдет. Так что жду другие варианты:).

Вроде и все. Нет, конечно, у меня еще есть, но не все же сразу. Да и не я один такой, нас много. И у тебя, Nickky, будет много-много работы, с чем я тебя и поздравляю (злорадно потираю руки:)).

[Nickky поглядывает на огромную пачку писем около настольной лампы и натянуто улыбается]

Успехов в разбирании наших загогулин, да и вообще успехов во всем, Nickky. И, конечно, тебе, "Виртуалка". За сим позвольте откланяться. Небезызвестный (благодаря тебе и своему таланту (насчет скромности читай выше:))), Neo AKA Aggen

Спасибо за письмо, Сергей, и удачи тебе в нелегком деле защиты нашей Родины. С такими доблестными поэтами-защитниками "гражданка" может спать спокойно. Враг no pasaran!:)

[Yahoo_Bestia & Co. (CoBa и SuN)]

Добрый... день или вечер! (как кому больше нравится).

У меня в данный момент — ночь:), но добрая.

Решила написать вот по какому поводу. Очень обидно слышать, как некоторые ребята говорят, мол: "Девчонкам не дано играть в Counter-Strike. У них же нет никакой тактики". Наверное, поэтому, заходя в какой-нибудь компьютерный клуб, садясь за комп, только видишь тупые взгляды, ждущие, какую же ты игру загрузишь. И вот ты среди перечня игр выбираешь CS. Ну тут вообще только слышишь охи и глупые смешки. На моей практике такого очень много. Невольно приходится отвечать на все это. Увидев, какие реальные вещи ты делаешь, одни восхищаются, а другие кричат, что это просто "халява". Слово за слово — и уже через полчаса ты играешь 2 на 2 (вообще, у нас в команде 3 чела). Конечно, так случается с нами повсеместно. В игре ты уже сразу можешь определить "ламаков" и "отцов" среди "ламов". Очень часто можно наткнуться и на команду или клан. Там приходится попотеть. Вот и не так давно были на чемпе в "Галактике", а еще говорят, что девушки не умеют играть в CS. Ну вот и все, что хотела — написала. Это мое первое письмо в вашу редакцию, надеюсь, не последнее. Всего наилучшего!

Друзья (мужского пола) — что ж вы так девчонок обижаете-то? Умение играть в CS или что-либо еще отнюдь не зависит от пола, национальности и цвета глаз;). Так что, увидев девушку-контрстрайкершу, не спешите улыбаться и показывать пальцем — а вдруг она "отец"? (или девушек "отцами" не называют? Ладно, тогда "мать":).

[nEGOtiatoR]

Здравствуйте Nickky!

Решил написать в вашу замечательную и не менее полезную рубрику, т.к. прочел письмо уважаемого А. Данилова aka Chrone, который раскритиковал письмо некого "вакки" и постыдил всех "рядовых геймеров". Что же, отчасти он прав, однако хочу заметить, что, "сэкономив на пиве и сигаретах", нельзя "пробиться" даже в "рядовые геймеры", т.к. стоимость пива/сигарет/колы/чупа-чупса намного меньше самого дешевого компа, если говорить грубо...

Само собой разумеется, что Chrone утрировал.

Еще никогда ни у кого не получалось настолько быстро вертеться, чтобы заиметь сразу целый комп, и если он все еще надеется, то он, по меньшей мере, не реалист.:(Ему хватит только на компакт...

Коль будешь биться, стараться и работать (плюс экономить на пиве с сигаретами;) — обязательно "заимеешь". Не все сразу, но...

Не прав и Вака, который думает что наши игры не составляют никакой конкуренции как ТАМ, так и ЗДЕСЬ. Конечно, по сравнению с западом, наших игр ничтожно мало (там выпускается около 1500 игр в год), но зато все они — шедевры в своем роде. Достаточно вспомнить VENOM, разработчики которого (ессно наши!) внедрили совершенно новую технологию взаимодействия ботов внутри игры: там боты бегали не по вэйпоинтам, как во всех остальных играх, а руководствовались геометрическим просчетом уровня, это дает возможность выключить свет в комнате, например, после чего бот будет тупо натыкаться на предметы, вглядываться в тьму — в общем делать вид, что ничего не видит;

ключевая фраза: "делать вид, что ничего не видит";).

В отличие от того же THEIF`а, уникальность VENOMа в том, что все процессы, происходящие в игре, обусловлены особенностями движка, а не скриптовыми сценами. А чего стоит Паркан — стратегия, экшн и тактика в одном!!!, уже упомянутые Демиурги, и т.д. Без всяких сомнений, наши игры — RULEZ!!!

Не все. Отнюдь не все. Но есть и очень хорошие образчики отечественных игрушек.

И не обязательно выпускать сотни плохих игр, чтобы среди них найти одну-две действительно стоящих, пусть наши игры и теряются среди западного хлама, но зато я со спокойной душой и некоторой долей патриотизма отдаю 12 тыс.бел.руб. за лицензионную версию НАШЕЙ ИГРЫ.

НАШИХ серьезных игр пока нет и не предвидится — российские и украинские проекты есть, а наших, белорусских, увы, нет;(.

Не соглашусь я и с вами, уважаемый Nickky, где в письме от SWIFTY вы спорили о качестве Medal OF Honor, — да, действительно "обозрели" эту гулю вы объективно, однако, с уверенностью могу заявить,

Вы, наверное, только и занимались что программированием трехмерных движков? Если нет, то откуда уверенность?

что на сегодняшний день невозможно воссоздать полноценную картину хотя бы высадки в Нормандии, и даже не потому, что сегодняшние видюхи слишком слабы (яркий пример того, что могут видюхи — Final FANTASY), а потому, что игра рассчитана на массового потребителя (т.е. "рядового геймера"), у которого вряд ли будет пень 4 в 3500 ГГц и 3ж-форс с 256 Мб памяти (я на 100% уверен, что у вас, уважаемый Nickky нет, извините, даже 2про-ж-форса в 128 Мб!). Поэтому такая лажа. Стоил бы 3ж-форс 50$, я бы его купил и наслаждался полномасштабной высадкой в Нормандии (мечты, мечты...:)).

Не обязательно делать "полномасштабную" высадку. Сделать красивую иллюзию вполне можно было бы.

Позволю себе заметить еще пару моментов:

"... если бы хотели, сделали бы. Хотя бы спрайтов наклепали для "видимости". меньше детализацию сделать. Тумана подпустить... Мало ли чего можно придумать...".

А вы знаете, что значит "подпустить тумана" или "поменьше детализацию..."? Вы бы стали играть дальше, увидев посреди такой современной и навороченной игры спрайтовых солдат? Я не уверен. А туман используется для повышения производительности, в случае огромных пространств, т.е. там, где еще есть солидный запас ресурсов движка; ведь на просчет тумана тоже нужны ресурсы (как известно, "за туманом" предметы не "растворяются", они присутствуют в памяти, туман просто скрывает их для меньшей загруженности сцены и повышения всеми любимыми FPS), а куда будет девать 10000 моделей в 400-500 полигонов в каждой? В своп? Ведь на это не хватит даже 500 Мб рам!!! Конечно, достаточно трудно вникнуть во все прелести "игростроения", однако и не стоит разбрасываться словами, не вникнув.

Слова типичного "советского программиста", который доказывает невозможность решения проблемы. Не стану спорить, ибо это бессмысленно (модели в своп совать — мда...).

Ессно, ничего сверхсуперского в МоН нет, и, безусловно, это не шедевр, но все же... (кстати, скажу по секрету, как знающий человек, Red Faction — это шедевр, хоть и не в плане геймплея, а в графике, только никто этого не заметил:()

Если никто не заметил, то, значит, ничего и нет.

Ну, раз уж я взял на себя смелость комментировать все письма в майском номере газеты, то надо довести дело до конца:+) по письму DWARF`а ничего не могу сказать, т.к. JRPG не играл, а тем более в приставочные портировки (always Bleem! forever Bleem!, кто знает, тот поймет!), а вот насчет бедных гомельчан скажу: крепитесь и боритесь, установите возрастной ценз (хотя бы до 11 лет), или дерите с малых не по 450 руб., как для взрослых, а по 1500 и по 2000, вот тогда проблема решится сама собой (хотя что-то мне подсказывает, что будут платить и по 1000 и по 2000 %=[|]). А на счет пропаганды насилия, дык по телику все куда страшнее, и квака, по сравнению с новостями, все равно, что пятачок против терминатора!

Ну вот, кажется, и все. Напоследок хочу передать привет всем, кто меня знает, и выразить слова благодарности вашей газете просто за то, что вы есть!!! Т.к. Компьютерные Игры — вещь, вошедшая в нашу жизнь крепко и навсегда! До встречи.

Полностью согласен. До встречи — пишите письма!

[Александр]

Здравствуйте достопочтенная ВР.

И вам привет, достопочтимый Читатель!

Давно собирался написать вам, да все как-то не доходили руки. Поэтому сказано будет сразу много. Оставляю за вами право, что печатать, а что проигнорировать. А если напечатаете все, обещаю каждый месяц покупать по 2 номера вашей газеты!!!

Ловлю на слове;).

Для начала хотелось бы поблагодарить вашу газету за то, что она хотя бы просто есть, т.к. для очень многих это единственное доступное издание о компьютерных играх. Сравнивая с другими изданиями такого типа (а это только довольно дорогие российские журналы), по моему мнению, по некоторым параметрам даже превосходит их. В основном по доступности информации (после просмотра одного номера известного журнала (".УЧУ") я понял, как на 100 страницах можно дать минимум информации и максимум рассказов о суперталантливых неповторимых авторах статей. Есть еще много хорошего, но тем, кто сейчас читает эти строки, это и так понятно, раз они купили вашу газету;).

А теперь коротко о недостатках. Во-первых, я бы пожелал вам перейти на выпуск газеты 2 раза в месяц, хоть и понимаю связанные с этим трудности. А то информация получается не слишком свежей и полной.

Эта идея пока под большим вопросом. Посмотрим. А насчет свежести и полноты — новости появляются в "КГ" каждую неделю, там же "пролетает" некоторая часть обзоров. Ну, а мы уже как бы "подводим итог" месяца:).

Или расширить площади газеты (думаю, читатели согласятся платить сумму бОльшую настоящей за дополнительную информацию). Еще выход сделать два издания одно о приставках, а одно о PC.

Со временем обязательно расширимся, а вот "разделения" надвое не будет. По крайней мере, пока. Ну, а потом — посмотрим;).

Во-вторых, мне кажется, вы незаслуженно обделяете некоторые игры своим вниманием. Наверное, это лично мое мнение обиженного геймера, но вы ни разу не написали статью об игре Baldurs Gate 2, хотя, по мнению большинства игровых изданий, она была признана победителем по очень многим номинациям.

Обзор писать слишком поздно, гайд — слишком лениво (и тоже поздновато). А игра, без сомнения, эпохальная и в лишней рекламе не нуждается. Так что вы в BG2 играйте, товарищи, а коль чего непонятно — спрашивайте. Всегда поможем.

А вот с Дьябло в этом смысле проблем нету...

"Попса", что поделаешь...;)

Ну, вроде все. Готов выслушать заслуженную критику за мои сумбурные строки. И удачи вам. Александр

И вам удачи. Строки не сумбурные — критику примем к сведению.

Почтальон Nickky
(nickky@tut.by)

Понимай?

(игровые и околоигровые термины с пояснениями)

"В автобусе. Час пик. Задняя площадка, народу немерено. Два парня разговаривают. Один: "Ты знаешь, у меня вчера вечером мать, падла, пахать перестала — все ночь с ней про[censored]ся, в конце концов, надоело — мозги и внутренности вынул, а тушку сегодня с утра загнал на рынке по дешевке". Народ с задней площадки после этого монолога как ветром сдуло:) "

Почти правдивая история о нашем брате компьютерщике

В любой хоть сколь-нибудь специализированной среде рано или поздно появляются свои хитрые словечки, значение которых homo sapiens, к сей группе не принадлежащий, навряд ли поймет. Постепенно профессиональные слова вымуштровываются, группируются и объединяются в "профессиональный" жаргон. Примеры? Сколько угодно. Например, что значит в милицейско-розыскном лексиконе "глухарь"? Глухое дело значит, по которому не установлены виновные (и их установление в ближайшее время не предвидится). А "палку срубить"? "Срубить палку" — значит отметить самую мелочь в движении уголовного дела в бумагах. Про блатную "феню" я даже и не говорю — увы, в современном русском языке (на котором мы, белорусы, к сожалению, говорим куда как больше, нежели на родном белорусском;-() жаргон не является чем-то экстраординарным — наоборот, иногда даже первоклассник/дошкольник легко сможет объяснить вам, кто такие "лохи", что такое "разводка" и какой "базар" называют "гнилым";(. Но я отвлекся от темы повествования. А тема у нас сегодня — профессиональный жаргон компьютерщиков, и, в особенности, интересные лексические обороты немалой части продвинутого человечества, гордо называющей себя "геймерами";). А подвигло меня на написание сего информативного опуса письмо одного нашего читателя, Дмитрия из Витебска. Письмо очень хорошее, важное и нужное, а вступительное стихотворение к нему под названием "Странный сон" читайте в "Арене":

Привет всем обозревателям "ВР"! Это маленькое письмо — намек в ВАШ огород. Любите Вы, что греха таить, щегольнуть знанием английского перед простыми смертными. А среди нас (смертных) знающих английский язык, прямо скажем, меньшинство. Отсюда вывод: "Мы — Ваши не шибко грамотные читатели и почитатели, а Вы нас должны холить и лелеять, а не пугать словами всякими непонятными.

*Тогда мы еще больше будем Вас любить и читать, от чего Вы, без сомнения, будете получать еще большее удовольствие. Не забывайте, читает Вас весьма разнообразная аудитория как по возрасту, так и по образованию. **С уважением Дмитрий, г. Витебск.***

Так вот, появилась, похоже, необходимость объяснить значение часто появляющихся на страницах нашей газеты (каюсь — как любой компьютерщик тоже часто этим грешу) жаргонных слов и выражений. Что ж, спрос порождает предложение, а грамотное письмо порождает статью;).

Общекомпьютерные заморочки

31337 (ElEET — элита) — словечко из цифр:), нередко употребляемое в хакерской среде. Цифра "3" напоминает зеркальную "Е", "1" похожа на "L", а "7" — на "Т". Вот и получается "ELEET", то бишь элита.

AFAIK (As Far As I Know — англ. "Насколько я знаю...") — используется в своем значении (см. дословный перевод).

AFAIR (As Far As I Remember — англ. "Насколько я помню...") — практически аналогичное предыдущему высказывание.

AKA — происходит от английской аббревиатуры "Also Known As", что в переводе означает "также известен как".

GG (Good Game — англ. "Хорошая игра") — по правилам хорошего тона в Интернете после каждой игры, вне зависимости от победителя, нужно говорить оппоненту(-ам) "GG".

GL (Good Luck — англ. "Удачи!") — перед сетевой игрой стоит пожелать оппоненту удачи (а самому, ухмыляясь, подумать: "сейчас я тебя, гада эдакого, раздавлю!":)).

IMHO (In My Humble Opinion — англ. "По моему скромному мнению") — синоним слов "по-моему", "на мой взгляд" и т.п.

LOL — дикий смех.

Баг (Bug — англ. "жучок") — маленькая противненькая ошибка в программе. Бывают, правда, большие и подлые баги...

Варезы/Warez (от англ. Software — "программное обеспечение") — краденое программное обеспечение, кино, музыка, фильмы. Все это есть в Интернете на специальных "варезных" серверах.

МазДай[-ка] (Must die — англ. "должен умереть") — виндовсоненавистники таким обидным словечком называют любимое детище дяди Билла Гейтса и Micro$oft — MS Windows в разных ипостасях.

Патч (To Patch — англ. "латать, исправлять") — небольшой кусочек кода, который, будучи добавленным к основному исполняемому файлу программы, придает ей некие новые возможности и лечит обнаруженные "баги".

Рулить (To Rule — англ. "вести, управлять") — обозначение восторга от чего-либо, значимости чего-либо. Пример: "Пиво рулит".

Сакс/Suxx (To Suck — англ. "сосать") — антоним слову "рулить". Пример: "Универ — сакс:(".

Игровые и околоигровые словечки

Box, бокс (от англ. Box — "коробка") — боксовые версии игр упаковываются в большие красочные коробки, которые кроме дисков с игрой содержат еще много разнообразных приятностей, вроде мануалов, маек, значков и т.п. Стоят, разумеется, дороговато.

E3 (от англ. Electronic Entertainment Expo — "Выставка Электронных Развлечений") — крупное событие в игровом мире, происходящее в конце мая каждого года. На E3 разработчики обычно свозят самые "вкусные" проекты, интересные новости и релизы.

FPS (First Person Shooter — англ. "стрелялка от первого лица") — так теперь модно обзывать 3D шутеры а-ля Doom.

FPS (Frames Per Second — англ. "количество кадров в секунду") — основной показатель общей производительности системы в современных играх. Чем выше этот показатель, тем комфортнее играть.

Jewel, джевел — на английском языке коробки для дисков называются "джевелами". Джевел-версия игры обычно включает в себя лишь сам(и) диск(и) с игрой и какую-нибудь регистрационную бумажку. Такие версии не в пример дешевле обыкновенных коробочных.

RPG (от англ. Role-Playing Game — "ролевая игра") — огромный класс игр, в которых игрок может выбирать себе любую роль и отыгрывать ее на протяжении всей "партии". В компьютерном мире под RPG обычно понимается PC-шные ролевые игры (Computer Role-Playing Games, CRPG), но на самом деле термин RPG гораздо более широкий, объединяющий и классические настольные ролевые игры (с кубиками, т.е. Table Role-Playing Game или RPGT), и ролевые игры на местности (LARP), компьютерные ролевые игры (CRPG), а также разнообразные их вариации. Классика жанра: Eye Of Beholder, Betrayal At Antara/Krondor, M&M 1-8, Fallout 1-2, The Elder Scrolls: Arena, Daggerfall, Ultima, ADOM, Angband, Fallout 1-2 и др.

RTS (от англ. Real-Time Strategy — "стратегия реального времени") — стратегическая игра, в которой ваши подконтрольные персонажи/юниты реагируют на команды немедленно и сразу же начинают их выполнять. Самые известные классические RTS — это Warcraft, Starcraft, C&C, Dune 2 и др.

TBS (от англ. Turn-Based Strategy — "пошаговая стратегия") — стратегия, в которой действие происходит на игровом поле не единовременно, а пофазово (или пошагово). Классические игры этого направления: шахматы;), UFO 1-3, Heroes Of Might & Magic 1-4, Jagged Alliance 1-2, Master Of Orion 1-2, Master Of Magic, Civilization 1-3 и др.

Адд-он (от англ. Add-on — "добавка") — подачка поклонникам, ожидающим полноценного сиквела. Обычно содержит пару-тройку новых уровней и несколько новых возможностей, без серьезных изменений в концепции игры.

**Николай "Nickky" Щетько,
nickky@tut.by**

Продолжение следует

КОДЫ КОДЫ

Gothic

В файле **gothic.ini** измените строку **bbloodDetail** с 1 на 3, чтобы войти в режим "кровь" и измените **test mode** с 0 на 1, чтобы активировать режим чит-кодов.

Воспользуйтесь следующими клавишами во время игры:
F2 — показать консоль.
F3 — играть в окне.
F4 — нормальный режим игры.
F5 — неподвижная камера.
F8 — восстановить здоровье и ману.
H — нанести повреждение самому себе.
K — персонаж исчезает в земле (нажмите несколько раз).
Z — персонаж крутится вокруг себя.
cheat god — режим бога.
cheat full — восстановить здоровье.
hurtswampschark — нанести повреждения Swampschark.
harpie — получить Harpie.
lurker — получить Lurker.
lichtbringer — получить Artifact.
goto vob — телепортироваться.
goto pos — телепортироваться в замок.
print — сделать скриншот.
load position — загрузить позицию.
load game — загрузить игру.
save — сохранить игру.
version — посмотреть версию игры.
insert [название] — создать предмет.

The Elder Scrolls 3: Morrowind

Во время игры нажмите ~ (тильду), чтобы вызвать консоль.

Наберите player->чит-код и нажмите Enter. Вместо "чит-код" вставьте один из кодов:
TMG — режим бога вкл./выкл.
Help — показать список чит-кодов.
SetFlying 1 — получить возможность летать (0 выключить).
SetSuperJump 1 — включить суперпрыжки (0 — отключить).
SetWaterWalking 1 — ходить по воде (0 отключить).
SetWaterBreathing 1 — дышать под водой (0 отключить).
SetLevel — установить уровень игрока.
AddItem "Gold_100" — получить золото.
SetFatigue — установить значение fatigue.
SetMagicka — установить значение magic.
SetHealth — установить значение health.
COMMAND — полный список команд.

Dungeon Siege

Нажмите Enter и вводите следующие чит-коды:
+zool — неуязвимость.
+version — показать версию игры.
+drdeath — максимальное повреждение.
+shootall — убить всех.
+sixdemonbag — добавить 150 пунктов всем героям.
+loefervision — отключить туман.
+xrayvision — убрать текстуры.
+minjooky — очень маленький параметр Char.
+maxjooky — очень большой параметр Char.
+checksinthemail — получить 999999 золота.
+movie — начать запись ролика.
-movie — остановить запись ролика.
+rings — включить кольца выбора.

Чтобы отключить действие чит-кода, наберите тот же код, но со знаком минус.

Might and Magic IX

Неограниченные артефакты:

Войдите в тренировочный зал Thjorgard. Уроните канделябр и идите на запад. Сломайте ящик, который находится возле черного сундука. Пройдите через дверь со всеми ящерицами и вернитесь. Вы увидите другой артефакт на том же месте.

Venom

Используйте текстовый редактор, чтобы открыть файл team.ini, находящийся в директории PICSTEAM. Вы можете изменить все виды навыков для каждого члена вашего отряда.

Например, для Joker:
Rank=0
Expirience=1988
Speed=69
Reaction=62
Accuracy=34
Strength=81
Stamina=90
Health=100
Info1= Specialization: Demolisher
Info2= Ukrainian, 32 years old
ARMOR=1
GUN=2
ASHELLS=5
BACKSHOT=5
LAZER=0
FLARE=2
E_M=6
GRENADES=4
MINES=0
MISSILES=4

Soldier of Fortune II: Double Helix

Чит-коды для бета-версии.

Отредактируйте файл myconfig.cfg, который находится в папке dir/base/. Добавьте строку seta sv_cheats "1"

Затем во время игры используйте следующие коды:
god — режим бога.
give (название) — получить предмет.
give all — получить все предметы.
noclip — прохождение сквозь стены.
cmdlist — активировать все команды.
map — выбрать карту.

Имена карт:

air1.bsp air2.bsp air3.bsp air4.bsp arm1.bsp arm2.bsp cem1.bsp col1.bsp col10.bsp col2.bsp col3.bsp col4.bsp col6.bsp col7.bsp col8.bsp col9.bsp finca1.bsp finca2.bsp finca3.bsp finca4.bsp hk1.bsp hk2.bsp hk3.bsp hk4.bsp hk5.bsp hk6.bsp hk7.bsp hos1.bsp hos2.bsp hos3.bsp hos4.bsp kam1.bsp kam10.bsp kam11.bsp kam12.bsp kam2.bsp kam3.bsp kam4.bsp kam5.bsp kam6.bsp kam7.bsp kam8.bsp kam9.bsp liner1.bsp liner2.bsp liner3.bsp pra1.bsp pra2.bsp pra3.bsp pra4.bsp pra5.bsp pra6.bsp shop1.bsp shop2.bsp shop3.bsp shop4.bsp shop5.bsp shop6.bsp shop7.bsp shop8.bsp tut1.bsp

Battlezone 2

Нажмите [CTRL]+[~]. Теперь можете набирать коды:
game.cheat bzbody — неуязвимость.
game.cheat bzfree — бесконечные ресурсы.
game.cheat bztnt — бесконечные патроны.
game.cheat bzradar — открыть карту.
ai.winmission — Выиграть миссию.
game.cheat bzview — получить спутник.

Red Shark

Найдите файл GameSettings.script, который находится в главном каталоге игры. Откройте его с помощью блокнота и установите значение:
set bool ConsoleEnabled = true

После этого во время игры вы сможете вызвать консоль и использовать следующие чит-коды:
SetImmortalMode — режим бога.
LoadFullAmmo — полный боекомплект.
SetUnlimitedAmmo — неограниченный боекомплект.

Вы также сможете изменить другие параметры, редактируя файл Helicopter.script, который находится в папке Common.

Ил-2 Штурмовик

Читы для кампании: редактирование файла миссии.

В кампании можно поменять свой самолет на другую модель, это резко облегчит игру в первых миссиях, а при игре во второй раз будет интереснее. Можно также подредактировать опытность напарников и противников, число самолетов... Открываем, к примеру, в WordPad (можно все сделать в полном редакторе игры) IL2\Missions\Campaign\RU\LaGG-3\FSmolensk3.mis.

Находим полк игрока: [MAIN]
player 160IAP00
находим его звено:
[160IAP00]
Planes 4
Skill 2
Class air.LAGG_3SERIES4
Fuel 100
weapons default

меняем после тип самолета после Class air на более совершенный: YAK_3, YAK_9K, YAK_9U, LA_5FN, IL_2Type3, IL_2Type3M. Сохраняем (если в миссии было вооружение не по умолчанию, то ставится "weapons default" и игрок должен лететь ведущим, если он еще ведомый, то ставим "Planes 1" и выбираем вооружение для своего самолета).

Также можно поднять "Skill" для напарников до 4 или опустить для противника.

Управляемые самолеты СССР: IL_2_1940Early, IL_2_1940Late, IL_2_1941Early, IL_2_1941Late, IL_2MEarly, IL_2MLate, IL_2T, IL_2Type3, IL_2Type3M, LA_5FN, LAGG_3IT, LAGG_3SERIES4, LAGG_3SERIES66, MIG_3EARLY, MIG_3U, MIG_3UD, P_39N, P_39Q1, P_39Q10, YAK_1B, YAK_3, YAK_7B, YAK_9K, YAK_9T, YAK_9U

Управляемые самолеты Германии: BF_109F2, BF_109G2, BF_109G6, BF_109G6AS, BF_109G6Late, FW_190A4

В сетевой игре можно попробовать и неуправляемые самолеты при виде снаружи:

Выбираем для сетевой полк, сторону, номер, оружие по умолчанию, выходим.

Находим IL2\Users\0\settings.ini
[net]
airclass=com.maddox.il2.objects.air.YAK_3

меняем самолет, запускам сетевую без входа в вооружение (если надо вооружиться, сделайте миссию в полном редакторе и посмотрите, как пишется).

Советские самолеты: G_11, I_153_M62, I_153P, I_16TYPE24, I_16TYPE24SAFONOV, LA_7, LI_2, MBR_2AM34, MIG_3POKRYSHKIN, P_39NPOKRYSHKIN, P_39Q15RECHKALOV, PE_2SERIES1, PE_2SERIES110, PE_2SERIES359, PE_2SERIES84, PE_3BIS, PE_3SERIES1, PE_8, R_10, TU_2S, U_2VS, YAK_9TALBERT

Немецкие самолеты: BF_109E4, BF_109E4B, BF_109E7, BF_109G6GRAF, BF_109G6HARTMANN, BF_109K4, FI_156, FW_189A2, FW_190A5, FW_190A8, FW_190D9, HE_111H2, HE_111H6, HE_111Z, HE_162A2, HS_129B2, HS_129B3Wa, IAR_80, IAR_81A, JU_52_3MG4E, JU_52_3MG5E, JU_87B2, JU_87D3, JU_87G1, JU_87G2RUDEL, JU_88A4, MC_202, ME_262A1A, ME_262A2A, ME_321, ME_323, ME_262A1ANOWOTNY.

На некоторых из них нельзя взлететь.

Quake 3

Как устанавливать в Ку3 карты, модели и моды? И еще у меня версия 1.11 и мне говорят, что добавить ничего не получится:(. Это правда? Если да, дайте адрес к патчу.

Насчет версии не знаю. Но патч не помешает. Патч до версии 1.31 лежит здесь ftp://ftp.idsoftware.com/dstuff/quake3/win32/q3pointrelease_131.exe.

Что с модами непонятно? Инсталлишь, потом запускаешь кваку. В меню должен появиться новый пункт MODS. Загружаешь мод и играешь. Если карта имеет расширение *.pk3, то просто копируй в директорию baseq. А если *.aas и *.bsp, то делаешь следующее: заходишь в папку baseq, переименовываешь pak0.pk3 в pak0.rar (или zip), открываешь его winRar'ом, затем копируешь карты в папку maps.

Подскажите, как в Quake III Arena менять размер прицела? Именно размер, а не сам прицел. Sasha.

В консоли набираешь: /crosshairsize "x", где "x" — любое число.

Экспериментируй...

1. За какое время из меня получится профи в Q3A? Я достаточно быстро все запоминаю и учусь:).

2. Я не ламер, но и не профи по Q3A. Могу ли я хотя бы надеяться на вступление или создание клубной команды по Q3A?

3. Какая выгода клубу, который содержит команду?

4. Я играл в Q3, но не Arena, в нем было три новых оружия: мины, гвоздомет, ромашка. Кстати, ромашка была из заставки в Q3A. Помните, там крутой дядька с сигарой косит монстров? Так вот эта пушка там и есть. Название Quaqe точно не помню, что-то с Team связано. Что это за Quake такая?

5. Дайте пароль к Q3A на все оружие. [8 bit] КиСА, [8 bit] КРЫС, [8 bit] YOlric.

1. Смотря сколько ты тренируешься (многие классные игроки посвящают этому делу почти все свободное время) и есть ли у тебя просто призвание к этому.

2. Конечно. Многие так и поступают. Просто в команде ты быстрее и лучше научишься. И вообще, надо же с чего-то начинать (это мое мнение).

3. Как я думаю, то прежде всего реклама клуба. То есть, например, занимает команда какое-либо высокое место, значит тренятся они на хороших компах (высокий FPS, низкий PING и т.д.), а мот и сыграть с кем-то из команды можно...

4. Игра называется Quake Team Arena. Новые карты, новое оружие и т.д. Она создана более для командной игры.

5. В консоли набери: /give all.

Разрешены ли такие команды в консоли, как picmip 5, на чемпионатах?

Да, конечно.

Хотелось бы узнать пару нужных штукенций в Q3, помогли бы:

1. Установить тренировку в 999ИК.

2. Установить паузу на определенное время.

3. Какой код на автоматический покет джамп?

4. Как увеличить стрейф джамп?

5. Как и что прописать, чтобы узнать, через сколько появится QUAD или MEGA? [RB]

1. Помоему, /g_warmup "999", но точно не помню...

2. Это какую паузу? Ну, попробуй /freeze n (n-секунды).

3. Помести данный текст в свой конфиг, заменив кнопку "x" на нужную тебе.

bind x vstr "cl_pitchspeed 9999; wait;+lookdown;wait;wait;+attack; +moveup; wait;wait;-attack;-moveup;-lookdown; wait;wait;centerview;cl_pitchspeed 140"

4. Побольше трениться:).

5. А тебе это надо? Все равно не разрешают пользоваться этими скриптами на турнирах...

А если хочешь, то на сайте http://school.ogl.ru/quake3/ довольно много полезной информации.

Какими консольными командами можно настроить графику на максимум? ALX

Ну, попробуй так:

seta cg_simpleItems "0"
seta cg_drawRewards "1"
seta cg_draw3dIcons "1"
seta cg_gibs "1"
seta cg_marks "1"
seta cg_brassTime "2000"
seta cg_shadows "1"
seta cg_forceModel "0"
seta r_picmip "0"
seta r_finish "1"
seta r_roundImagesDown "0"
seta r_detailtextures "1"
seta r_ignoreFastPath "1"
seta r_lodBias "-2"
seta r_swapInterval "0"
seta r_subdivisions "1"
seta r_lodCurveError "10000"
seta r_colorbits "32"
seta r_texturebits "32"
seta r_dynamiclight "1"
seta r_drawSun "1"
seta r_fastsky "0"
seta r_flares "1"
seta r_textureMode "GL_LINEAR_MIPMAP_LINEAR"
seta r_vertexLight "0"
seta s_loadas8bit "0"
seta s_khz "22"
seta s_musicvolume "0.25"

veneno
veneno@tut.by

Кстати

Свои конфиги я составил с помощью Counter-Strike Alias Binder (CSAB). Эта программа предназначена для составления конфигов для версии 7.2, но работает везде. Она позволяет понизить пинг, поставить некоторые скрипты (кидаешь гранату, а всем членам команды посылается сигнал, что щас будет бум, и некоторые другие), поставить на некоторые клавиши мессаги... Берется отсюда www.planethalflife.com/csab около 2 метов. Также на всех дисках Counter-Strike. **Avatar**

В разделе "Cheats" вы не совсем правильно написали коды для игры Alien vs Predator 2: перед вводом каждого из кодов еще необходимо набрать "<cheat>_" (конечно без "_", но обязательно с _(пробелом))! **С уважением, Pyrox**

В одном из номеров прозвучал такой вопрос: "Купил диск с патчем 1.09 для Diablo 2: LOD. Устанавливаю, но система выдает, что не найден файл BnClient.dll, но сам файл есть." **Frost.** Вы дали ссылку, но я ему помогу по-другому. Знаешь, Frost, у меня вроде такой же сидюк. Попробуй сделать так:

1. Вставляешь CD, быстро ставишь "показывать скрытые файлы" и входишь в папку диска (CD).

2. Потом выделяешь ВСЕ файлы и копируешь, куда тебе нужно. Все. Главное — успеть сделать пункт 1 до того, как загрузится программа инсталла. **С уважением, Parkan.**

Я давнишний почитатель ВР. Читал очередной номер и в рубрике "Вопрос-ответ" нашел вопрос, на который вы дали только адрес, где можно скачать солюшен. Поскольку я прошел Commandos: BTCOD, решил помочь тем мученикам, которые задавали вопрос (если, конечно, им еще нужна моя помощь).

На 6 миссии (где надо взорвать прототип) нужно, чтобы у сапера остались все 4 бомбы (иначе никак). Еще нужно Беретом подкатить к прототипам цистерны с горючим (не бочки, а именно цистерны на колесах, и подкатить чем поближе прототипам). Затем рядом с цистернами заложить по 1 заряду, отбежать подальше — и БУМ. Еще на той миссии, если мне не отказывает память, надо взорвать бомбардировщики. Для этого необходимо просто бросить гранату по баллонам с горючим, стоящим рядом с бомбардировщиками. Вот, пожалуй, и все. Если что надо спросить по этой игрушке, пишите lemantik@yahoo.com.

CounterStrike

Недавно мы стали клубной командой. К нам периодически приезжают другие команды, с которыми мы и играем. Мы хотели бы записывать демки наших игр, однако вид из глаз — это далеко не все, что нам надо, а настроить HLTV у нас не получилось. Что делать? Как правильно настраивать HLTV, чтобы записывать демки?

Все на самом деле очень просто. Для начала вы создаете сервер по формуле 2x+1, где x — это количество игроков с каждой стороны. Далее вы запускаете с отдельной машины HLTV. Почему с отдельной машины, а не с той, на которой играют? Просто когда на одной машине работает HLTV и кто-нибудь играет в контру, происходит наложение звуков из контры поверх демок, записываемых при помощи HLTV. Во всяком случае, так было в версии 1.3. Может быть, эту ошибку исправили в версии 1.4, но я еще не проверял.

Когда HLTV запущен, возникает вопрос: "А как подконнектиться к серверу?" Для того чтобы это сделать, надо знать IP сервера. Узнать его можно, набрав на сервере команду status. Далее в окне HLTV надо написать connect IP, где вместо IP надо написать те цифры, которые вы узнали при помощи команды status. Ну, а дальше все как всегда: для запуска записи демки надо прописать команду record <demo_name>, а для остановки — команду stop.

У меня дома стоит CounterStrike версии 1.4. Я хотел посмотреть некоторые старые демки, однако они не пошли. Это значит, что они предназначены для 1.3? У меня не очень большой винчестер, поэтому я не могу держать две версии сразу, а переустановка очень долгая. Можно ли как-нибудь под 1.4 запустить демки для 1.3? Может, есть какая-нибудь программа?

Да, есть. И имя ей GeekPlay. Качать с Киберфайта (www.cyber-fight.ru — я же говорил, что там есть все...) или с www.geekplay.com. Хотя есть еще одна альтернатива: подождать пару недель выхода Counter-Strike 1.5. В ней будет встроенный проигрыватель демок для всех версий контры. Выход обещают еще до появления июньского номера "Виртуальных Радостей", однако, может немного и задержаться. Ищите на дисках или качайте из инета.

Какая на сегодняшний день последняя версия PoDBot'a? У меня стоит версия 2.5, причем уже очень давно. Неужели нет ничего новее?

Да, версия 2.5 на сегодняшний день самая последняя. А связано это с тем, что Count Floyd, создатель данного бота, был в последнее время весьма и весьма занят: он трудился над Global Operations в качестве программиста AI, что в данном случае оказалось Artificial Ignorance. После этого репутация Конт Флойда в моих глазах несколько упала. Вот такие они — американские пироги...

Я закачал из Интернета несколько демок с видом из глаз. Однако некоторые из них "кривые". То есть прицел нарисован посередине экрана, а пули летят в верхний левый угол или в нижний правый. Можно ли как-нибудь исправить это, а то смотреть эти "кривые" демки не очень приятно?

Это не демки кривые, а руки. Просто надо изменить разрешение экрана в контре. То есть если пули летят в верхний левый угол, то разрешение надо уменьшить, а если в нижний правый, то увеличить.

Недавно у меня дома появился доступ в Интернет. Я захотел закачать демки для контры, однако когда я зашел на сайт www.xsreality.com, то глаза у меня начали разбегаться. На российских сайтах ситуация не лучше — не знаю, что выбрать. Может, вы посоветуете команды, игры которых наиболее интересны или просто сами демки, если видели что-нибудь.

Первое: с XSReality в обязательном порядке качать демку Heaton vs Public Server. Вот там будет много мяса... Также можно посмотреть и Xeqtr vs Public Server.

Второе: среди команд есть такие мега-монстры, как NiP, X3, mTw, Nordic Division, All Stars, Game On Line. Перечислять можно еще долго, но это самые-самые монстры. В качестве альтернативы западному стилю игры могу посоветовать M19 — российскую команду, стиль игры которой кардинально противоположен западноевропейскому. Что вполне объяснимо: все равно россияне не выиграют ничего в контре у тех же шведов — это вам не Quake3.

Кроме команд, могу посоветовать сборные Германии, Швеции, Норвегии. Качайте все подряд, но лучше поищите игру "Германия против Швеции" на de_aztec. Вот там было нечто зверски тактическое. Данная демка стопроцентно есть на Cyberfight.ru.

Я слышал, что в контре есть распрыжка. Речь идет о версии 1.4, а не о версии 1.1. Так ли это?

Да, это так — распрыжка действительно есть. На www.cyberfight.ru лежит демка, где показано, как ее делать. Занимает демка всего 190 килобайт, так что качайте.

Правда ли, что команды cl_lw и cl_lc являются читерскими? И как они действуют?

И да, и нет. Первая команда реально ни на что не влияет. Она лишь отвечает за прорисовку дырок от пуль. То есть в зависимости от значения (0 или 1) дырки рисует либо клиент, либо сервер. На стрельбе это никак не сказывается за одним нюансом: помогает целиться. С cl_lc уже другая песня: эта команда отвечает за лагокомпенсацию, то есть перекладывает обсчет убийств с сервера на клиента, что очень неблаготворно, или же наоборот (зависит от ситуации), сказывается на попаданиях. Но чтобы не иметь никаких неприятностей на чемпионатах, пропишите себе эти команды со значением 0 — обсчет сервером.

Где можно скачать skin- и map-editor для Counter-Strike (если таковые имеются)?

На сайтах, посвященных CS. Начинай поиски с http://www.counter-strike.net.

Archangel
http://www.gameby.com/cs/



По секрету всему свету

Просьба всех времен и народов!!! Играю в Diablo2 LoD. У меня Druid (35 уровень) Р-о-о-о-одненькие, подскажите, где находится Druid'овский набор (ну в смысле его "сборка") и посоветуйте, как мне его толком прокачать. Lex.

Нигде не находится. Случайно выпадает по частям иногда из монстров/сундуков. Ищи. А друиду нужно качать Werewolf, Lycanthropy, Feral Rage, Hunger, Fury. Еще можно Spirit Of Barbs и Summon Grizzly попробовать.

В апрельском номере ВР вы напечатали письмо человека, который очень любит драки и обожает MK4. Так вот он писал, что знает, как играть за 5 тайных игроков, в том числе и за Wao Kana. Напишите, пожалуйста, как за этих игроков играть, кроме Goro и Noob Saibota. Антон.

Он знает, а я — нет. Более того, мне кажется, что он немного слукавил — играть можно лишь за троих секретных персонажей (Горо, Noob Saibot-а и Meat), плюс никакого Шао Кана в MK4 нет и в помине (по крайней мере, в его PC-версии). Может быть, сам сэр Onyx Lione нам поможет и напишет письмо с описанием того, как же поиграть за пятерых секретных персонажей?

Как в MK4 открыть всех секретных бойцов (на PC)? Top.

Играть за Meat: нужно пройти весь Group Mode за всех игроков. После этого выбирай любого персонажа — он станет Meat-ом. Играть за Goro: пройди игру Shinnok-ом, выбери иконку HIDDEN (нажав ее кнопкой "бега" — как нажал, не отпускай!) и потом дави три раза вверх и один раз влево (чтобы выбрать иконку Shinnok-а) и нажми "блок", не отпуская кнопки бега. Играть за Noob Saibot: пройди игру за Reiko. Введи код 012 012 в режиме один на один, выйди из матча. Теперь выбери иконку HIDDEN (нажав ее кнопкой "бега" — как нажал, не отпускай!) и потом жми два раза вверх и один раз влево (чтобы выбрать иконку Reiko) и нажми "блок", не отпуская кнопки бега. Других секретных бойцов я не знаю — не исключено, что их больше нет вовсе.

Помогите решить проблему, возникшую после замены видеокарты на компьютере. Была RIVA VANTA 16Mb. Установил GE FORCE 2MX400 64Mb. После этого перестала играть DIABLO-2.(Ver 1.02 на 3-х дисках) MB Gygabyte (VIA), Cel-566, 192 RAM, 10Gb HDD, Win98. Систему переустанавливал. Не помогло. Драйвера видео родные. Юрий

Купи Lord Of Destruction и поставь последний патч (1.09). Кроме того, поставь не "родные" драйвера на видяшку (т.е. те, что с ней в комплекте шли), а какие-нибудь Детонаторы посвежее. Найти можно где угодно, например, на http://www.3dnews.ru.

Unreal

Не подскажите адреса белорусских Internet-серверов для Unreal Tournament?

К сожалению, в Беларуси нет серверов для сетевой игры в Unreal Tournament.

Можно ли просматривать скриншоты командой из консоли?

Нет, для их просмотра лезь в \System и ищи там bmp файлы.

Можно ли из консоли "привязывать" значения к клавишам, типа жму F — достается Flak Cannon?

Конечно, в настройках Propetries->Controls можно повесить любую пушку на любую клавишу.

Max_849

Скажи-ка, дядя

Как в Dungeon Siege после прохождения игры прокачивать в дальнейшем персонажа, потому что заново игру с такими характеристиками нельзя начать, только по сети. И почему когда (сетевая игра Zone Match) подключаешься к кому-нибудь, требует пароль. Что за пороль и что надо вводить.

Играешь и прокачиваешь — чего сложного-то? А в сетевой игре ты просто не туда полез. Тебе нужен не MSN Zone (Internet), а просто Multiplayer/TCP-IP. То бишь, соединяешься с другом по "удаленному доступу" (dial-up networking) — и вперед.

Есть ли красивые и интересные игры, построенные по сюжету легендарного "Властелина колец" Толкиена? Виталь.

Не встречал. Но проект вроде анонсировали — ждем подробностей.

Когда выйдет новый StarCraft? Какие сейчас моды, аддоны для него заслуживают внимания? И есть ли патч, который позволяет менять разрешение в игре?

Насчет "нового" StarCraft-а (SC 2) заявлений официальных пока не делалось, но я почти уверен, что Близзи не упустит случая лишний раз набить свои карманы и дать геймерам классную игру. А насчет выхода... Можно прикинуть, что если после разработки WC3 и его доводки (допустим, вторая половина/конец 2002 года) ребята засядут за разработку SC2, то выйдет он не раньше 2004-2005 года. Так что, народ, играем пока в Warcraft III;). Моды, аддоны... Честно говоря, я не видел стоящих. БОльшая часть — банальное читерство. Вот карт интересных (UMS) очень много. Про патч, меняющий разрешение в игре, не слышал. Это совсем не означает его отсутствие в природе, но если бы такой патч был, и выполнен был достаточно качественно, то новости о нем моментально бы разлетелись по сему миру. Но пока нет новостей, и, соответственно, скорее всего нет патча.

Где можно достать крякнутый патч для Starcraft? Я имею в виду, чтобы он запускался на пиратской версии. Саша

Этот адрес все наши любители пиратских копий должны помнить наизусть! http://www.gamecopyworld.com

Как проигрывать демки на starcraft? (*.rep)?

Выставляешь как карту в Custom Game — и все дела.

По Civilization III:
1. Как добывать деньги и как грабить варварские племена? Я думал, что делать шахты, но сделав их, я не достиг лучшего результата.
2. Как снимать налоги с жителей города и их союзников?

1. Повышать налог, снижать затраты на науку, уменьшать количество войск, добывать золото... Читай мануал (на оригинальном диске лежит в .PDF) — там все разъясняется "на пальцах". Правда, на английском.

2. Зайди к городскому советнику. И кто такие союзники жителей города? Игру прошел вдоль и поперек, а никаких "союзников" горожан не встретил.

У меня стояла 1.071 версия Civilization III. Прочитал, что появился патч к версии 1.17f. Установил новую версию, игра начала требовать CD (у меня full install). Вставил CD — игра все равно требует его (игра не видит CD). Наверное, нужна программка отучивания игры от CD.

http://www.gamecopyworld.com Запомните этот адрес.

Достала высокая коррупция в CivIII — подскажите программку (не ломалку сэйвов), которая редактирует такие параметры (коррупция, еда, торговля, передвижение юнитов и т.д.). Giwi.

Честно говоря, не видел таких программок [пока?]. А с коррупцией можно бороться вполне стандартными методами.

Хочу купить игру на 4 CD Emperor: Battle for Dune, но с хорошим переводом, в котором будут переведены заставки, голоса всех рас и, конечно, чтоб был переведен весь текст. Не подскажите, есть такой перевод этой игры, а если есть, то от какого локализатора.

Очень хороша версия от Фаргуса. Все остальные, имхо, лажа.

Как играть в Дияблу по модему? alx

Легко. Устанавливаете соединение через удаленный доступ (как это сделать, неоднократно описывалось; в ближайшее время будет большая разъяснительная статья по этому поводу), жестко прописываете IP-адреса. Потом один комп (пошустрее который) становится хостом, а второй к нему присоединяется (вводит его IP-шник). Вуаля. Играйте на здоровье.

Подскажите пожалуйста: когда выйдет "Дальнобойщики 3"? Может, подскажите сайт?

По неофициальной информации от самих разработчиков игра "Дальнобойщики 3" должна выйти в середине 2003 года. Что касается сайта, то официального для Д3 пока что нет. Можешь сходить на фанатский сайт http://htzone2.hut.ru, на сайт производителя http://www.softlab-nsk.com/rignroll или, наконец, на сайт издателя http://games.1c.ru.

Как и во что можно играть с модема на модем? Какая при этом достигается скорость? Какая самая быстрая линия в отношении Интернета?

1. В стратегии, аркады, авто-, мото- и авиасимуляторы, RPG, логические игры, тактические и не тактические 3D-экшены и... во все остальное, что поддерживает мультиплеер. 2. Зависит от качества телефонной линии, ширины канала провайдера и максимальной скорости модема. 3. Выделенная:) или, хотя бы, цифровая (на электронных АТС).

Почему у моего друга тормозит Дальнобойщики 2, у него Celeron 800\133\128 ОЗУ\RIVA TNT2 M64 (32)?

У меня Celeron 1.4 Ghz (разогнанный 850-й), 128Mb RAM и GeForce2 MX 400 (32). Так даже на почти самой низкой детализации игра притормаживает. Попробуй "свинтить" все графические навороты на "минимум", поставить в "мой компьютер" > "свойства" > "устройства"> "дисковые накопители" > "generic ide disk" > "DMA" галочку. Может помочь. Ну и хороший апгрейд, конечно же, не помешает.

А вообще советую почитать вот эту конференцию: http://games.1c.ru/forums/thread.asp?forum=107&id=88290.

Где можно купить/поменять/скачать с Internet'а такие игры, как Might&Magic VI и Might&Magic VII? Существуют ли игры из серии Might&Magic старше шестой? Если да, то где их достать? Raolin.

Конечно, существуют. У меня даже где-то в архивах валялись все старые "мэмэшки". Ищи на развалах "старья" — таких мест в Нете навалом, и старый софт там лежит в свободном доступе. Шестую и седьмую части M&M наверняка можно найти в продаже где-нибудь на Ждановичах или выменять (раньше "менялка" была на Тракторном по воскресеньям, как сейчас — не знаю) у ценителей.

Можно ли в игре Project IGI воспользоваться снайперским прицелом, если можно, то как?

Пользоваться можно с помощью рук и мышки (клавы). Посмотри в настройках, на какую кнопку назначен "alt-fire". Да, кстати, бесплатный совет: с помощью калаша можно снять кого угодно. Нужен бинокль (1 штука) и любой автомат (1 штука). Наводи бинокль на противника (в голову лучше всего), потом, не двигая мышку, убирай бинокль и давай 5-6 одиночных выстрелов. При грамотном исполнении любой враг сдохнет.

При игре в Max Pain если ты случайно пристрелил чувака, который должен открыть тебе дверь, можно ли ее открыть другим путем? Если можно, то как? Virus.

Во-первых, нечего стрелять по кому попало;). А во-вторых, если ты убьешь кого-нибудь из полезных великому делу людей, то игра тотчас закончится. Так что... Ты, наверное, имеешь в виду эпизод 1, начало в подземке? Того парня должны убить по сценарию, так что ищи другой вход в комнату. Нужно просто немного обойти, вот и все проблемы.

Объясните, как устанавливать патчи?

Спокойно. Обычно патч автоматом находит директорию с игрой и самостоятельно устанавливается. Так что просто скачивай патч и запускай экзешник.

На каком сайте можно найти MTG и Pokemon?

Покемонов и прочих телепузиков — давить, ну а сайтов по MTG — тьма тьмущая. Вводи в любом поисковике Magic The Gathering — и получишь десятки (если не сотни) линков на фэн-сайты.

Подскажите, что случилось с Baldurs Gate 3 для PC? Неужели он так и непоявится? Обнадежьте!!! Александр

В ближайшее время, боюсь, не появится.

Допустим, я хочу открыть свою WEB-страницу. Что нужно сделать для того, чтобы разместить ее в Internet'e? Какие программы мне понадобятся? Маленькая просьба: не мог бы ты для прикола передать привет моим "братьям по оружию" Jocker'у и Leon'у. Заранее благодарен! k@mik@dze

Для создания страниц: Dreamweaver/Photoshop, для закачки на FTP: CuteFTP/Far/... После создания страниц, нужно найти бесплатный или купить (если планируешь делать серьезный сайт) хостинг, зарегистрироваться и закачать странички на сервер. Для прикола, передаю привет Jocker-у и Leon-у:).

Приставки

Не могли бы вы прояснить ситуацию с игрой Shenmue. Дело в том, что судя по второй части этой игры, нас, геймеров, компания AM2 очень сильно кинула: еще только начиная играть в Shenmue, мне уже не терпелось как следует отмочить Лан Ди, тем самым отомстив за смерть "своего" отца. В первой части игры нам этого удовольствия предоставлено не было. Более-менее "реальный" бой был только в конце игры (и то, не с Лан Ди, а с каким-то уродом). И вот, все надежды были устремлены на вторую часть Shenmue: наконец-то Лан Ди получит то, что он заслужил по праву (думали мы), а именно — хорошую взбучку. Но тут (о, боже!) мы сталкиваемся с Великим Обломом, имя которому "the story go's on" Какой, спрашивается, "go's on", если Dreamcast уже умер и игр к нему уже практически не выпускается. Или AM2 решила сделать прощальный подарок поклонникам Dreamcast и выпустить все-таки третью часть этой Великой игры? Или (о, ужас!) Shenmue III выйдет теперь только на PS2, и нам, dreamcast'овцам, останется только облизываться, глядя, как фанаты PS играют в Shenmue, и ждать, когда цена на чипированную PS2 с 400 у.е. упадет хотя бы до 300-320 у.е. Sonic (Dreamer).

Понятное дело, что на DC новых игр выходить не будет. Shenmue 3, скорее всего, будет либо только на Xbox (что вряд ли), либо на всех консолях сразу (кроме DC, естественно). И на этом дело не закончится — там еще игры на две-три материалов хватит.

Можно ли каким-нибудь способом соединить в сеть (или как-то еще) PSOne и PC. Macs.

Нет. У PSOne нет средств для выхода в сеть.

Купил себе Resident Evil Code: Veronica на DC. Дошел до биолаборатории, где нужно посмотреть на иллюстрацию с заветными цифрами, но по ходу игры этого сделать не удалось, и героиня, забавно сложившись с лестницы, выскакивает оттуда из-за плохой вентиляции в помещении. Также во дворце некого лорда от меня требуется ввести код (его я не знаю), также открыть дверь на втором этаже с вырезами 2-х пистолетов и некого железного герба. В наличии у Клер Рэдфилд имеются собранный чемоданчик, который нужно открыть отмычкой, некий шестиугольный элемент с изображением корабля, карточка S.T.A.R.S. В общем, я бы хотел спросить, как использовать все эти вещи и где найти предметы, чтобы открыть вышеуказанные замки и двери, также хотел бы спросить, где лежит так называемая отмычка, которая нужна в нескольких местах?

Не сможете подсказать все секреты, то хотя бы 1 или 2 из всех перечисленных. Юрик (JS).

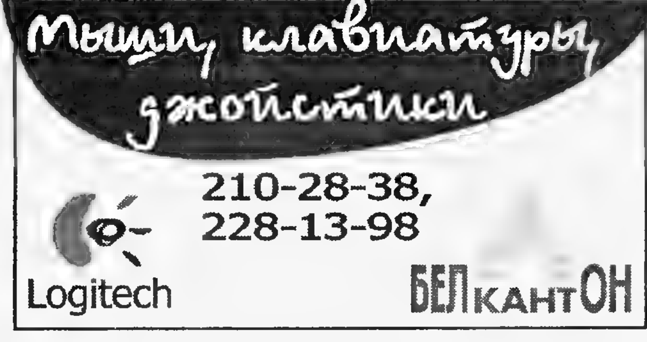
В эту игру я не играл, но вот отрывок из прохождения — возможно, это поможет тебе: "Спуститесь по ступенькам, поверните направо и подойдите к большому экрану и панели управления в задней части комнаты. На полу, слева от экрана, вы найдете зеленые травы. На самой панели управления, прямо перед включенным монитором, вы найдете следующую часть загадки, точно такую же, как и ту, которую вы нашли возле поместья. Возьмите эту часть загадки и затем посмотрите на монитор.

На экране вы увидите комнату, показываемую камерой охраны, которую вы можете перемещать. Поверните камеру направо и сфокусируйте вид на картине скелета.

Увеличьте масштаб камеры и обратите внимание на число 1126, написанное в нижнем левом углу картины. Это число является паролем, который позволит вам проникнуть в комнату, которую вы только что видели. После того как вы наведете вид на число 1126, являющееся паролем, будет поднята тревога и закрыта комната. После того как это произойдет, отойдите от панели управления и проследите за тем, чтобы два зомби, тихо лежащие на полу, не застали вас врасплох. Разобравшись с ними, перейдите к своему инвентарю и убедитесь в том, что там есть второй синий щит, баночка с таблетками и зажигалка, а затем возвращайтесь к тому месту, где и началась игра".

Андрей Егоров egorov_andrei@mail.ru
Wren wren@pristavki.com
http://www.pristavki.com

Застрял



Вопрос по игрухе Wizardry 8. Там я застрял в Арнике, подскажите, что там надо делать. Только, если можете, напишите название вещей, которые надо использовать (если надо) на русском языке, т.к. у меня версия от Буки. Артем.

Там слишком много всего можно сделать. Или конкретнее задавай вопрос, или читай тут (http://www.gamenavigator.ru/games/chtivo/text406_pg4.html) полное прохождение Арники.

У меня возникла парочка вопросов по Wizardry 8. Слышал, что в Арнике тебе могут сделать вещи на заказ. Как это сделать? И еще, как узнать, какие вещи должен объединить механик, чтобы получить что-нибудь полезное? Andrei.

1) Дать ему необходимые компоненты. 2) Посмотреть в гайде вот тут: http://www.gamenavigator.ru/games/chtivo/text406_pg4.html.

Вопрос по игре Might and Magic 9: после того как я вхожу в Руины Верхофина, там меня быстро убивают, не могу никого убить. Куда идти? Abibok.

Рано в начале игры туда соваться. Попозже придешь, когда покрутеешь, — по сюжету понадобится.

В Red Faction я освободил в офисах какого-то мужика, которого нельзя убивать. Замочил всю охрану, подобрал винчер (раньше можно было заходить только с пистолетом) и вышел в какие-то шахты. Там, естественно, всех поубивал, а дальше не знаю, куда идти.

Наверно, ты имеешь в виду миссию с Гриффоном? Все просто — чтоб открыть двери, нужно дергать переключатели (иногда Гриффон может сам открыть). Один переключатель очень хитро спрятан вверху, так что смотри. Все закончится тогда, когда ты зайдешь на мусороперерабатывающую фабрику.

У меня проблемы с МиМ8. Я дошел до Экскатона (парень, который создал кристалл). Он задал 3 загадки. У меня есть страница с ответами (нашел в Доме купцов Альвара). Ввожу с клавиатуры, а в ответ: "Не знаю, не понимаю". Может,это глюк при переводе, или я что-то пропустил? Костя.

Может быть и глюк. В оригинальной версии ответы "prison", "inside" и "egg" (без кавычек). По-русски, соответственно, "тюрьма", "внутри" и "яйцо".

Помогите с квестом "Новый Робинзон". Шли мы шли, но застряли. Слепили из глины горшок, налили туда воды, бросили рыбу, шляпой взяли горшок, налили туда морскую воду, появилась соль, начали есть... И что потом?

Потом нужно сделать свечу для разведки в пещере. Для изготовления свечи нужен воск. Чтобы его достать (он находится в дупле большого дерева), нужно прогнать пчел дымом (развести и залить водой костер в сцене с большим деревом). Затем необходимо вернуться в дом, где Робинзон и сделает свечу на столе.

"Новые Бременские" — что делать после того, как отдал горшок Атаманше? Мой инвентарь: вино, горшок, ковер, щетки, лимонный напиток, ручка, яйцо и кактус (в 1-ом квадрате), веревка, плакат, веселый трубадур и бременские музыканты.

Там очень много всего нужно сделать. Горшок отдавать атаманше не надо. Проходим вверх от банка, под арку между банком и домом. Как только происходит смена локации, БЫСТРО выбираем в инвентори золотой горшок и используем его на вознице.

Привозим Короля в банк. Король капризничает — применяем на него ковровую дорожку из инвентори. Входим в кабинет, говорим с Атаманшей и возвращаемся в офис Сыщика и читаем досье про Принцессу, Трубадура и их сына.

Отправляемся к Трубадуру: выходим на дорогу, где говорили с возницей, и идем влево-вверх до середины дороги. Там есть проход влево на уровне дорожного знака.

В доме Трубадура используем на Принцессу и Трубадура афишу. Используем на Трубадуре ручку из инвентори...

Потом еще много чего, а потом нужно через рынок попасть в аптеку, где применяем пузырек с лимонным соком на бутылочку, стоящую на третьей снизу полке левого шкафа. Ну, и так далее... солюшен тут: http://www.nestor.minsk.by/vr/vr0009/vr00911.html.

На ваши вопросы отвечали: SilentMan
Николай "Nickky" Щетько (nickky@tut.by)
Никита Щетько АКА Emergency (niks_shc@mail.ru)
Leviafan

По другую половину жизни

Часть 9. Поверхностное напряжение

Двухстворчатая металлическая дверь распахнулась, и яркий свет блеснул Гордону в глаза. Он уже и не помнил, когда последний раз видел солнечный свет, а свежий воздух после душных лабораторий и завода показался ему самым чистым на всей планете. Хотелось забыть про все, просто сесть на пожелтевшей траве и наслаждаться природой. Но времени на это не было. Нужно было добраться до убежища ученых группы "Лямбда", которые наверняка знали, что происходит на самом деле.

Гордон слышал про ученых группы "Лямбда" очень давно, когда еще начинал работать в корпорации. Именно они впервые доставили в лабораторию аномальных материалов минерал, один из образцов которого послужил причиной аварии. Минерал этот происходил из другого мира. Именно в этот мир Гордон перенесся во время аварии в лаборатории, мир, заполненный монстрами, готовых убить все живое на земле. Ученые группы "Лямбда" были единственной зацепкой, чтобы выяснить все и остановить приток враждебных существ в наш мир, а заодно и разобраться с той секретной организацией, о которой ему говорил Кесслер.

Решив не терять времени, Гордон побежал по небольшому туннелю и вскоре остановился перед массивной дверью. За дверью слышались голоса. Послушав их с минуту, Гордон понял, что они принадлежали солдатам, ожидающим его. Их там было не менее пяти. Сражаться с неисправным скафандром Гордон не мог, и он решил устроить солдатам сюрприз. Достав найденную в одной из лабораторий гранату, Гордон выдернул кольцо и аккуратно положил под дверь так, что дверь удерживала предохранитель. Ловушка была готова, и Гордон, отбежав за поворот туннеля, поднял пистолет и несколько раз выстрелил по двери, после чего спрятался за поворотом. Он слышал, как всполошились солдаты, топот, скрип открываемой двери, а потом взрыв. Крик солдат, грохот и стук осколков о стены слились в один звук, длившийся не более секунды, а затем наступила тишина. На мгновение Гордону показалось, что мир словно замер, что время остановилось.

Наконец, решившись выглянуть из своего убежища, глазам Гордона предстали пять тел, опаленные пламенем взрыва и изрешеченные осколками гранаты. Убедившись в том, что противник повержен, Гордон пошел вперед, держа автомат наготове. Он уже был около самой двери, как вдруг увидел, что к нему приближается отряд солдат. Гордон глянул назад... Нет, отступать было поздно, а ловушку уже не сделаешь. Осознав, что боя не избежать, Гордон схватил второй автомат, лежащий на земле, и открыл огонь по приближающимся спецназовцам.

Двое были убиты сразу, подкошенные двойной очередью, но остальные сориентировались и спрятались за укрытия. Гордон не прекращал стрельбу; когда же патроны кончились, он отбросил пустые автоматы, поднял еще два — и вновь началась свинцовая буря. Пули барабанили по металлическим и каменным укрытиям, заставляя врага изо всех сил вжиматься в землю. Но вот стрельба стихла, и Гордон, бросив автоматы, снял висевший на спине лазер, отпрыгнул вправо и приготовился стрелять. Заряда лазера оставалось совсем мало — всего на пять-шесть выстрелов, а солдат было больше. А ведь они могли и подкрепление вызвать, тогда дело плохо. Но Гордон заметил около одного из укреплений бочку, присмотревшись к которой, он увидел надпись Flammable. В бочке, скорей всего, находился бензин. Восприняв это как удачу, Гордон направил лазер на бочку и прицелился. "Только бы бочка не оказалась пустой", — пролетело у него в голове, после чего он нажал на кнопку.

Яркий желтый луч, осветив затемненный туннель, попал прямо по металлической бочке в пятидесяти метрах от Гордона. Удача не подвела Фримана и на этот раз — сначала вспыхнул вытекающий бензин, а затем вся бочка взорвалась. Огромное облако горящего топлива взметнулось вверх, после чего кипящая масса огня покрыла все вокруг. Гордон увидел, как начали выбегать солдаты, охваченные огнем. Хотя у него не было маниакальных наклонностей, крики нечеловеческой боли подействовали на него положительно. Гордон с сатанинской ухмылкой глядел на мечущиеся в пламени силуэты, пока, наконец, крики не стихли.

Через десять минут огонь начал потихоньку затухать и вскоре продолжал гореть лишь в нескольких местах. Гордон медленно направился вперед, осматривая большое черное пятно на серой земле. Вокруг воняло сгоревшим бензином, а температура значительно поднялась. Среди черной копоти лежали обгоревшие тела солдат, не успевшие убраться из огненного ада.

Взглядом победителя Гордон глядел на место битвы и не заметил, как из-за небольшой каменной кладки выскочил чудом выживший солдат и, прежде чем Гордон поднял лазер, выстрелил несколько раз из пистолета. Одна пуля, ударившись о металлический щиток скафандра, отскочила, а другая попала в кисть правой руки, пробив кевларовую ткань скафандра. Гордон вскрикнул от боли и, выронив лазер, отскочил за другую баррикаду. Пуля прошла навылет, не задев кость, но все же было больно, и Гордон не мог стрелять этой рукой. Достав пистолет, он высунулся из-за укрытия, но тут же спрятался, и еще несколько пуль с глухим стуком ударились в каменную стенку. Победить в этой схватке просто так было очень трудно, и Гордон решился на хитрость. Передернув затвор, он поймал вылетевший патрон, после чего высунул руку из-за укрытия и начал стрелять наугад. Шесть пуль вылетели из ствола, после чего затвор остался открытым — патроны кончились. Отвлекающий маневр сработал. Солдат увидел это и, выхватив нож, побежал к Гордону, который не медля ни секунды, вставил патрон в патронник, снял затворную задвижку и, когда солдат навис над укрытием, занеся нож над Гордоном, черный ствол пистолета поднялся и направился прямо в голову солдату. Тот замер, не ожидая такого поворота событий, но понимая, что он совершил большую ошибку. И он уже представлял, чего эта ошибка будет ему стоить. И Гордон, и солдат стояли неподвижно не более секунды, а потом...

Вспышка — и солдат, отлетев назад и перевернувшись в воздухе, упал замертво, сохранив при этом выражение лица — обреченное и беспомощное. Одна единственная ошибка стоила ему жизни.

Убедившись, что противник повержен, Гордон вздохнул свободно. Первый бой на поверхности закончился вполне успешно, не считая раненной руки. Оторвав от майки мертвого солдата полоску ткани, Гордон кое-как перевязал рану, после чего поднял лежащий на черной земле лазер, перезарядил пистолет и пошел дальше по асфальтированной дороге.

Не пройдя и сотни метров, Гордон услышал какой-то гул, усиливающийся с каждым шагом. Гул напоминал звук работающего двигателя. Пригнувшись и держа лазер наготове, Гордон шел вдоль одной из скал, окружающих дорогу, пока, наконец, не вышел к длинному мосту, который оказался плотиной одной из самых крупных в мире гидроэлектростанций. Про эту плотину говорили чуть ли не каждый день в каждой лаборатории — она одна обеспечивала электроэнергией половину Черной Мессы и была гордостью всего персонала корпорации.

На мосту никого не было, но Гордон знал, что объект такой важности, да еще и в такое время, не мог остаться без внимания. Внимательно осмотрев местность и не обнаружив ничего подозрительного, Гордон подошел к мосту и глянул вниз. "А, ну конечно! Как же без этого", — с усмешкой сказал Гордон сам себе, рассматривая несколько ящиков взрывчатки, предназначенной для взрыва плотины, — "Честное слово, если мне кто-нибудь объяснит, зачем нужно взрывать плотину, я брошу все и уеду жить на Аляску". Не дождавшись ответа, он начал думать, что же делать дальше. Идти через мост было опасно — мало ли какой детонатор у этой взрывчатки. А вдруг сенсорный или реагирующий на звук? Тогда конец плотине вместе с Гордоном. Спуститься вниз... Тоже не было смысла, да и нелегко это было. Высота-то была метров пятьдесят.

Пока Гордон размышлял над проблемой, сквозь гул работающего где-то двигателя послышался рокот вертолета, усиливаемый эхом каньона, где протекала река. Гордон понял, что размышлять уже поздно, нужно было действовать. Глянув на индикатор заряда батарей лазера, он пессимистично заметил, что осталось всего ничего — энергии на один нормальный выстрел. Один промах может стоить жизни. Гордон сжал покрепче рукоятку лазерной пушки и стал ждать. Ожидание длилось меньше минуты, после чего из-за скалы стремительно вылетел вертолет в полной боевой готовности. Гордон понял, что пора действовать, и изо всех сил нажал на кнопку оружия. Ствол начал раскручиваться, лазер накапливал заряд. Пилот вертолета увидел Гордона и сразу же открыл огонь из пулемета, но Гордону удалось избежать пуль, спрятавшись за другой скалой. Вертолету потребовалось всего десять секунд, чтобы вновь занять позицию для атаки, но Гордону этого было более чем достаточно для прицеливания. Ослепительный луч пронзил воздух и прожег насквозь корпус и двигатель вертолета. Вспыхнул керосин, и вертолет начал стремительно падать прямо на мост. Едва Гордон отбежал от места происшествия, прогремел взрыв, и металлические обломки от вертолета разлетелись по всему каньону, а черное облако дыма и столб огня взметнулись в небо.

Как только грохот обломков стих, Гордон снова услышал рокот мотора. Приближался еще один вертолет. Заряд лазера закончился, а воевать с пистолетом против боевого вертолета было занятием практически бесполезным, разве что пилот вертолета умер бы от смеха. Подбежав к краю моста, Гордон заметил, что расстояние между поверхностью плотины и скалой было совсем небольшим, и он в отчаянии решился на рискованный акробатический трюк. Упираясь одной ногой в плотину, а другой в скалу, Фриман медленно, но уверенно начал опускаться вниз. Уже оставалось каких-то десять метров, как вдруг он заметил, что один из горящих обломков вертолета упал прямо на деревянный ящик со взрывчаткой под плотиной. Ящик уже горел сам, и было понятно, что сейчас произойдет что-то страшное. Забыв про то, что трюк рискованный, Гордон за две секунды покрыл оставшийся десяток метров и не придумал ничего лучше, как со всех ног побежать по каньону. Страх перед тем, что сейчас случится, давал Гордону приток сил, и он бежал вперед, не замедляясь ни на секунду.

Расстояние между Гордоном и плотиной уже увеличилось почти до километра, когда по каньону прокатилось эхо взрыва и началась вибрация. "Что же, Гордон, тебе конец", — подумал Фриман, после чего, почувствовав, как открылось второе дыхание, собрал силы и побежал вперед. Дрожь нарастала, и уже ощущалось, как волна приближается, стремясь снести все на своем пути.

Вдруг Гордон увидел что-то вроде небольшого ответвления от основного русла реки. Ширина была намного меньше ширины каньона, и Гордон, решив, что в этом ответвлении у него больше шансов выжить, побежал туда. Мощнейший поток воды несся по каньону с бешеной скоростью, уверенно приближаясь к бегущей фигурке. Едва Гордон миновал каньон, волна вошла в ответвление и, сбив Гордона с ног, понесла его вперед. Он махал руками, кричал что-то, при этом постоянно ударяясь о камни и скалы. Этот парк водных развлечений продолжался меньше минуты, после чего вдали показалась еще одна плотина, оказавшаяся впоследствии водозаборником. Гордон увидел, что приближается к чему-то на бешеной скорости, успел только прокричать "Будьте вы все прокляты!!!", как шоу закончилось, — в нижней части плотины оказалась алюминиевая решетка для задержки мусора, и самый крупный мусор, который там когда-либо появлялся, со скоростью Порше врезался в эту решетку, сделав в ней вмятину.

Водозаборник, к счастью, был закрыт, и поток воды остановился, но уровень ее начал нарастать. Гордон, не помня себя от боли, схватился за край небольшой площадки и, упираясь ногами в изувеченную решетку, вылез на площадку. Спина болела так, будто Гордона в течение часа колотили резиновыми дубинками. Приподнявшись, он почувствовал, что скафандр полон воды — где-то появилось отверстие.

Лежать и ждать было нельзя — уровень воды постепенно карабкался вверх. Осмотрев плотину, Гордон заметил в ней трубу, закрытую решеткой. Не медля, он схватил ломик, выбил решетку и полез по трубе. Хотя труба была довольно просторная, ползти по ней с ушибленными руками, ногами и спиной было трудно, но Гордон, превозмогая боль, полз все дальше и дальше, тем более что вода начала заполнять трубу.

Наконец Гордон увидел выход. Собрав последние силы, он прополз последние пару метров и лишенный сил упал на мокрый песок. Первые несколько минут Гордон лишь пытался отдышаться. После километрового кросса, курса ускоренного плавания и использования собственного тела в качестве тарана, сводило легкие и начинала кружиться голова. Гордон лежал без движения, направив свой взор вверх, смотрел на вращающееся небо и подсознательно пытался определить, где он находится. Ему это не удалось, но вдруг он услышал звук, который приравнивался Гордоном к сигналу "Тревога". Вскочив на ноги и чуть не упав от головокружения, он глянул туда, откуда пришел звук. Догадки подтвердились — прямо на него ползли три краба. Вскинув по



привычке лазер, который он чудом не выпустил из рук во время плавания, Гордон нажал на кнопку, но выстрела не последовало. Вспомнив, что остатки заряда ушли на вертолет, Гордон хотел выхватить пистолет, но с ужасом обнаружил, что пистолета не было на месте. Гордона прошиб холодный пот. Думать было некогда — крабы приближались. Оставалось одно — бежать, и он, ковыляя, пошел по узкой дорожке между скалой и высокой бетонной стеной. Какова же была его радость, когда он увидел на стене металлическую лестницу, ведущую наверх. Прицепив кое-как лазер на пояс, Гордон полез наверх, сжимая зубы от боли в руке.

Уже поднимаясь наверх, Гордон считал, что все обошлось, как вдруг плохо закрепленный лазер сорвался и упал вниз. Гордон чуть не закричал от горя. Все-таки это было его единственное оружие, хотя и без энергии. Нет, бросать его просто так было нельзя. Но и спускаться за ним тоже нельзя. Единственным нормальным решением было заманить крабов подальше, а потом спуститься и забрать оружие. И Гордон пошел вдоль стены, но, к его удивлению, крабы даже не сдвинулись с места. Гордон пошумел, покричал — дохлый номер.

Но решение нашлось. Повернув за угол стены и пройдя еще немного, Гордон увидел мертвого солдата, лежащего на песке. Но главное было не то, что солдат мертв, а то, что рядом лежал автомат. Поскольку расстояние до земли было небольшим, Гордон повис на руках, после чего спрыгнул и схватил автомат. Ощущение в руке пластиковой рукоятки и холодного металла спускового крючка взбодрило Гордона и прибавило желания идти дальше. Кроме автомата, нашлись две обоймы к нему, хороший армейский нож и граната, а порывшись в кармане, Гордон извлек небольшую картонную коробочку, открыв которую, он увидел шесть патронов. Соображая, что это за патроны и почему шесть, Гордон вдруг подскочил так, будто его ударило током, после чего открыл на скафандре отделение, где раньше лежали инструменты... Револьвер! Тот самый, который послужил ему верой и правдой некоторое время. Гордон уже и забыл про его существование. Вот теперь настал его час.

Схватив револьвер, Гордон вставил патроны в барабан, полюбовался блестящей поверхностью револьвера, после чего взял в другую руку автомат, уверенным шагом пошел вперед, устраивать экзекуцию крабам. Троица крабов все еще сидела под лестницей, ожидая неизвестно чего. Эхо автоматной очереди прокатилось между скалами, и крабы покрылись отверстиями от пуль. Гордон подбежал к ним, всадил для верности в каждого по пуле и, подняв лазер, снова полез наверх.

Поднявшись на самый верх стены, Фриман оказался на вершине высокой горы, словно обшитой стенами. На этой горе одиноко стояла будка с надписью "Высокое напряжение", окруженная колючей проволокой, а огромные камни лежали вокруг площадки, образуя своеобразную стену причудливой формы. Гордон осмотрел эти камни и обнаружил два туннеля. Уже собравшись зайти в него, он вдруг остановился как вкопанный, услышав чей-то голос. Этот голос показался Гордону знакомым, и он пытался припомнить, где его раньше слышал. Это было еще до задержания.

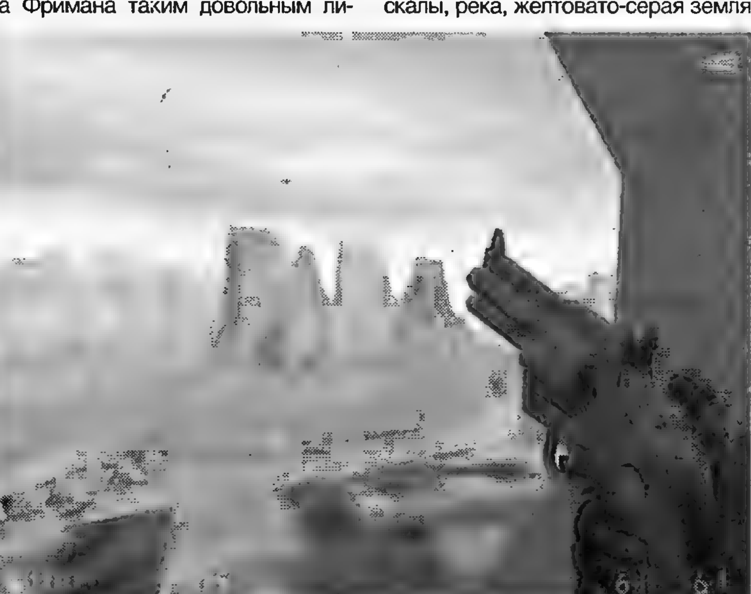
Маленькими шажками Гордон прошел немного вперед и выглянул из-за скалы. Перед ним открылась еще одна площадка, засыпанная песком. Посреди нее на камне сидели два солдата, курили и о чем-то оживленно говорили. Рядом с еще одной будкой стояли ящики, и Гордон разглядел надпись "Ammo". Сразу появилась мысль о пополнении боеприпасов — нужно было лишь убрать солдат.

Выскочив из-за укрытия, Гордон дал очередь по ничего не подозревающим солдатам. Те даже испугаться не успели и упали, получив по несколько пуль. Убедившись, что солдаты не шевелятся, Гордон уже направился к боеприпасам, но вдруг услышал шорох в будке. Остановившись, он присел и направил автомат на дверь. Ожидание противника длилось с минуту, после чего из будки кто-то выскочил и, сделав кувырок, оказался за нагромождением камней. Гордон машинально нажал на курок, но пули ударились в стенку. Это уже был не очередной солдат, это был кто-то из профессионалов. Гордон понял, что стоять на месте нельзя, пробежал вперед и, сделав кувырок, спрятался за будкой, стараясь при этом не упустить противника. Серая куртка промелькнула между скалами, но Гордон уже не стрелял, не желая выдавать свое местоположение. Внезапно серая фигурка человека выскочила из-за камня и пустила очередь по направлению Фримана. "Хитрый, зараза!" — подумал Фриман, оббегая будку. Поняв, что прятаться не получится, Гордон решил пойти в наступление и, сделав кувырок за каменные глыбы, открыл огонь туда, где должен был находиться противник. Неизвестный солдат, не ожидая такого хода, быстро выскочил из-за каменной баррикады. Гордон сначала хотел выйти с другой стороны, но вдруг увидел, что пространство между камнями было заполнено мелкой галькой, перемешанной с песком. Ударив прикладом автомата по этому месту, Гордон сделал себе своеобразную бойницу. Вот такого противник точно не ожидал, и Гордон, глянув в отверстие, увидел... Челюсть у Гордона отвисла, после того как он увидел лицо того, с кем он сражался. Это был Майк, тот охранник, которого, как считал Гордон, задержали солдаты. Значит он присоединился к солдатам. Нет, этого быть не могло. Неужели шпион? Да, скорее так и было.

Гордон заметил, что Майк перезаряжал автомат, поэтому выхватил револьвер и выскочил из-за скалы с криком:

— Стой, бросай автомат!

— Так-так, — сказал Майк, глядя на Фримана таким довольным лицом, будто нашел ключи от машины после часа поисков, — кого я вижу. Это же Гордон Фриман.



— Я тоже кое-кого вижу, предатель чертов, — чуть ли не задыхаясь от злобы, сказал ему Гордон, — бросай пушку, пока я тебя не продырявил.

— Гордон, что ты так злишься на меня? Мы же с тобой сражались вместе — и ты после этого продырявишь меня?

— Считаю до трех, — сказал Гордон. Лицо у него было настолько уверенное, что нельзя было не догадаться, что он не шутит. — Раз...

— Гордон, ты делаешь ошибку...

— Два...

Майк, поняв, что шутить не стоит, бросил автомат на землю и спросил:

— Ну, а теперь что? Ты наденешь на меня наручники и отдашь меня под суд?

Гордон смотрел на него с ненавистью и презрением. Действительно, делать с ним было нечего.

— Ты зря это затеял, Гордон. Тебе эту войну не выиграть.

— Может, войну я и не выиграю. Зато в нашей с тобой битве я победитель, — тихо сказал Гордон.

Майк понял, что жить ему осталось недолго, решился на последний ход. Молниеносным движением руки он выхватил из-за пояса пистолет, но Гордон был готов к этому и нажал на спусковой крючок.

Пламя вырвалось из ствола револьвера, кровь брызнула Гордону в лицо. Майк, получив пулю прямо в лоб, упал навзничь, отлетев назад и продолжая сжимать пистолет в руке. Гордон, увидев смерть своего противника, опустил руку и закрыл глаза. После убийства Майка Гордон понял, что нельзя доверять никому. НИКОМУ! Любой может оказаться предателем. он почувствовал, что остался один. Все, кого он встречал до этого, автоматически переходили из ранга друзей в ранг врагов. Теперь вставал вопрос, стоит ли идти к группе "Лямбда"? Ведь и они могут оказаться врагами. Но все же, поразмыслив немного, Гордон понял, что если он бросит все и просто покинет это место, то может быть только хуже. Нет, надо идти дальше.

Подойдя к ящикам с боеприпасами, Гордон не поверил своим глазам — на земле лежали его арбалет, его набор инструментов, фонарик... Все, что у него забрали при задержании, было здесь. Все было ясно — Гордон только что убил тех солдаты, которые его задержали. И Майк наверняка участвовал в этом. Но час расплаты пришел, и виновники были наказаны. Высшей мерой наказания.

Гордон быстро распихал найденный груз по различным отделениям скафандра, взял автомат и решил обследовать окрестность. Через десять минут поиска Гордон обнаружил широкую трубу дренажной системы, которая уходила куда-то вниз. Спустившись по лестнице, он пополз вперед. В трубе не было затхлого запаха, воздух был свежим. Поскольку труба была закрыта, это означало, что где-то рядом был долгожданный выход.

Наконец он показался, и Гордон вылез из трубы. Перед ним открылся просто великолепный вид пустошей Нью-Мексико. Причудливые скалы, река, желтовато-серая земля — все это в едином сочетании создавало незабываемый вид, который заставил Фримана замереть и просто наслаждаться красотой природы.

Из этого состояния Гордона вывел звук выстрелов. Едва он успел снова спрятаться в трубу, как пули начали барабанить по скалам и трубе. Как только стрельба стихла, Гордон посмотрел через отверстие в трубе, сделанное одной из пуль, и увидел пулеметную установку, стоящую на краю узкой дорожки на скале. Как только та повернулась, ища другие движущиеся объекты, Гордон быстро высунулся и выстрелил из револьвера, прицелившись наспех. Пуля звякнула о металлический корпус установки, после чего раздался оглушительный взрыв — пуля попала по отсеку с боеприпасами. Гордон снова спрятался, чтобы избежать поражения осколками и сдетонировавшими пулями. Когда же он выглянул, установки уже не было, осталось лишь черное пятно и шлейф дыма, уходящий в пропасть.

Гордон вылез из трубы, спрыгнул на дорожку, примыкающую к скале, и осмотрелся. Место, где он оказался на этот раз, было высокой скалой, с уймой дренажных труб, выходящих на поверхность. Кроме того, пройдя немного, Гордон обнаружил в небольшой пещерке склад с боеприпасами, которыми он набил все карманы до предела. Поднявшись наверх, через другую трубу, Гордон вылез там, где было самое пекло, — прямо на складе одной из военных баз. Но он не испугался.



Гордон шел вперед буквально по трупам. Теперь уже ни одна преграда не могла его остановить. Он чувствовал в себе прилив сил и желание идти вперед. Каждый, кто становился у него на пути, каждый, кто пытался его остановить, сметался с дороги, словно бурей. Гордон чувствовал, что стал намного опытнее, его движения стали более быстрыми и ловкими, выстрелы более точными, а действия — смертоносными. Это уже был не тот Гордон из лаборатории аномальных материалов, который шарахался от каждой опасности. Он превратился в настоящую машину для убийства, способную выжить даже в самой сложной ситуации.

Целый час Гордон ходил по различным военным объектам, отстреливая солдат и врагов, затем он блуждал по каким-то развалинам. Наконец, пройдя по туннелю, он очутился в подземном гараже, где увидел нечто действительно страшное.

Перед Гордоном стояло существо, высотой метра под четыре, с ног до головы закованное в броню из уже знакомого Гордону блестящего инопланетного сплава, только синего цвета. На руках у этого исполина были какие-то устройства, явно напоминающие оружие, в чем Гордон вскоре убедился. В нескольких метрах от монстра стоял солдат и стрелял по нему из своего автомата. Между ними стоял джип, и монстр, не долго думая, ударил по нему ногой. Сила удара была настолько велика, что джип буквально отлетел к стене, словно картонная коробка, размазав солдата по стенке. Еще один солдат решил попытать счастья, подбежав к этому титану сзади и расстреливая из дробовика, но монстр развернулся, направил на несчастного вмонтированное в руку оружие... Две струи огня вырвались из стволов оружия, и солдат, не успев даже крикнуть, превратился в кучку пепла. Затем монстр посмотрел на дверь, и Гордон понял, что настала его очередь. Не рискнув повторить подвиг солдат, Гордон со всех ног помчался по дороге на выход. Монстр взревел так, что весь гараж затрясся, оттолкнул стоящую перед ним машину и побежал за Фриманом.

Скоро гараж закончился, и Гордон оказался перед высокой стеной. Ворота были закрыты, но на стене висела лестница, и Гордон быстро перебрался через стену, очутившись в непонятном месте с какими-то цистернами вокруг. Послышался топот, и тот синий громила попытался открыть ворота. Попытка эта провалилась, но новое решение нашлось быстро — прожечь путь. Гордон услышал звук вырывающихся газов из вживленного огнемета и понял, что времени осталось немного.

Вдруг сквозь шипение огнемета Гордон услышал чей-то голос, исходящий из чьей-то рации. Кажется, этот голос шел откуда-то сверху. Не медля ни секунды, Гордон вскарабкался на высокий бак с водой и увидел перед собой огромный жидкокристаллический экран с картой этого сектора. Тут же раздался голос из стоящей рядом рации:

— Забудьте о Фримане! Мы отступаем! Если еще остались мишени для сброса бомб, отметьте их на карте и валите оттуда. Тут чрезвычайная ситуация и у нас нет выхода, кроме как отступать. Все, конец связи.

— Ага, — подумал Гордон, посмотрев на ворота, покрывающиеся дырами, — мишени значит. Будут вам мишени.

Схватившись за рычаг, Гордон навел перекрестие прицела на условное изображение ворот и нажал кнопку подтверждения. "Быстрее, быстрее!" — шептал он, глядя, как ворота медленно превращаются в решето. Хотя ожидание длилось всего минуту, Гордону показалось, что уже прошло несколько часов, но вот послышался гул самолета, который постепенно усиливался. Наконец, когда почти полностью сгоревшие ворота больше не являлись преградой для монстра, блестящий корпус самолета пролетел над ними и три ракеты ударили прямо в цель. Взрывной волной Гордона чуть не сбросило с бака, но он удержался, схватившись за край. Во все стороны полетели обломки и ошметки от разорванного в клочья титана. Даже его броня не смогла спасти от ракет и на его дальнейшем шествии была поставлена точка.

Гордон посмотрел на место взрыва, ухмыльнулся и присел, чтобы немного отдохнуть, но тут в рации раздался голос, моментально снявший с него усталость:

— Командир, это был Фриман! Это он отдал приказ.

— Ты уверен?

— Абсолютно!

— Внимание всем бомбардировщикам. Враг находится в третьем секторе. Уничтожить все. Повторяю, уничтожить все. Мы не можем упустить его на этот раз.

Гордон вскочил на ноги и спустился с бака. Время поджимало — уже вновь слышался шум самолетных двигателей. Гордон заметил еще одни ворота, которые были открыты, и со всех ног побежал туда. И вовремя — едва Гордон забежал в туннель, миновав ворота, раздались взрывы, все заходило ходуном, а со стен посыпались куски кирпича и штукатурки. От резкой встряски Гордон упал на пол, но быстро вскочил и побежал дальше, стремясь избежать бомбежки.

Туннель вскоре кончился, и Гордон забежал в какой-то проход, ведущий вниз. Поскольку оставаться на поверхности было бессмысленно, Гордон побежал вниз, не представляя, что же ему делать дальше. Положение у него оказалось более чем плохим...

TO BE CONTINUED.

Тимошук Глеб
known as Duke Nukem
г. Брест 2002

Настольные игры: общие сведения

В последнее десятилетие на территории бывшего СССР значительно возрос интерес к настольным играм, в связи с чем и появилась надобность в открытии соответствующего раздела в "Виртуальных Радостях". К сожалению, в Беларуси (в отличие от соседних с нами стран) настольные игры (за исключением классических) развиты слабо, хотя уже появились определенные подвижки в лучшую сторону. Настольные игры интересны в первую очередь тем, что предоставляют вам возможность поиграть против живого противника (причем, в отличие от компьютерных сетевых игр, вы увидите перед собой не абстрактного героя или там террориста/контртеррориста, а реального человека). Пожалуй, начать свой рассказ следует с классификации настольных игр.

Настольные игры подразделяются на следующие виды:

1. Классические — шашки, шахматы и иже с ними. Заострять свое внимание на них мы не будем, т. к. они и так хорошо описаны в соответствующей литературе;

2. Военные игры. Подразделяются на тактические и стратегические игры. Обычно это игры с использованием миниатюр (либо чего-то их заменяющего), причем в тактических играх вы командуете подразделением, которому ставится боевая задача, а в стратегических — вводится менеджмент ресурсов и т.д.;

3. Настольно-печатные игры. Большая их часть обладает достаточно простыми (по сравнению с военными играми) правилами. Настольно-печатные игры (далее НПИ) выпускаются практически по любой тематике (есть исторические, экономические, политические и т.д. и т.п.) и легко осваиваются максимум за час;

4. Ролевые игры. Для них требуется книга правил (зачастую не одна), хороший ведущий и воображение у игрока;

5. Карточные игры — Magic the Gathering и т.п. — игры с использованием специально выпущенных карт по особым правилам.

Во времена Советского Союза настольные игры (за исключением классических) фактически развиты не были. Однако с начала 90-х гг. XX в. произошли определенные изменения в лучшую сторону. Первыми у нас появились НПИ и достаточно долгое время продолжали оставаться единственным широко распространенным видом настольных игр. Первой игрой, появившейся на нашем рынке, был "Менеджер" — переделка всем известной и неоднократно тиражируемой игры "Монополия". Было это в далеком 1991 г. Никто из тех, кто тогда приобрел эту игру, такой покупки не забудет — именно через "Менеджер" многие начали приобщаться к чудесному миру настольных игр. В "Менеджер" играли компаниями, семьями, даже устраивались небольшие чемпионаты. Предприятия, заводы, отели, тюрьма и биржа — игра захватывала и не отпускала на долгие вечера. Вслед за выходом "Менеджера" не территории бывшего СССР начался настоящий бум настольных игр. Вначале выпускались различные отечественные варианты "Монополии" — "Коммерсант", "Кооператив", "Экономист", "Маклер", "Бизнес" — всех и не упомнишь. Однако скоро люди пресытились одинаковыми играми, где менялись лишь оболочка и названия предприятий. Компании, выпускающие игры, отреагировали достаточно быстро — появился ряд интересных разработок.

Большое количество интересных и качественных игр выпустила московская фирма Letra-Relax. "Миллионер-1,2", "Миллионер-3", "Призраки замка Ферро" и ряд других интересных игр быстро завоевали сердца поклонников. Очень хороша была игра "Геополитика". В ней вам приходилось управлять одним из государств "Большой восьмерки", пытаясь занять главенствующее положение на мировой арене, а добиться этого можно было как военными, так и мирными способами. Несмотря на относительную простоту правил, игра затягивала с первых минут и не имеет аналогов у нас в стране даже сейчас.

Оригинальный подход был продемонстрирован во многих других играх. Так, "Я — управляющий" давала возможность управлять предприятием в рамках командно-административной системы, почувствовав на своей шкуре тяжесть судьбы советского руководителя, "Шанс" — попутешествовать по земному шару и т.д. В Заславле где-то в 1993 г. была выпущена игра "Эрудит", где победы можно было добиться, только правильно ответив на ряд вопросов из различных областей знания. Интересной была и игра "В Тридевятом царстве", где герой путешествовал по сказочной стране, сражался со злыми существами, отыскивал волшебные предметы и должен был победить Кощея Бессмертного. В Беларуси в это же время появилась лучшая из имеющихся на данный момент экономических игр — "Конверсия-1". Правила этой игры требовали доскональнго изучения в течение нескольких часов. Игрок получал возможность добывать сырье, производить из добытого либо купленного сырья товар, заниматься экспортом и импортом товаров и сырья. Эта игра даже использовалась в качестве учебного пособия в экономических классах многих школ.

НПИ стали выпускать и многие журналы — как детские, так и специализированные. Журнал "Пионер" выпустил три игры В. Голицына, сделанные им еще до Второй мировой войны в СССР. Игры Голицына ранее никогда не издавались и сразу же завоевали множество поклонников. Игра "Пираты" рассказывала о сражениях пиратов и испанцев в Карибском море и стала прототипом множества "пиратоподобных" игр. Захватывающие морские сражения между колониальными державами происходили в игре "Захват колоний", у которой до сих пор множество поклонников. Еще одна игра — "Беглые, или Вот тебе бабушка и Юрьев день" была достаточно простой по смыслу "ходилкой", но также интересной. К сожалению, больше "Пионер" игр Голицына (а всего их около тридцати) не печатал, а сейчас наследники Голицына планируют выпускать их небольшими тиражами в Великобритании.

В середине 90-х гг. созданием НПИ занялся "Центр перспективных разработок". Эта фирма выпустила свою версию "Пиратов" — с возможностью торговли различными товарами. Хорошо сделана и игра SPACE — Masters of Universe — космическая стратегия с превосходно оформленным игровым полем. Игра "Железнодорожный магнат" предоставляет вам возможность создать свою железнодорожную империю. Интересна и игра "Опрокинутый мир", где сражения между игроками ведутся с помощью различных карточек.

Отдельные издательства выпустили ряд журналов с играми. Издательство "Росмэн" выпустило журналы "Галактическая война", "Рыцарские войны", "Вторая мировая война" и "Морские сражения", каждый из которых содержит по четыре игры. Эти журналы одновременно являются хорошими справочниками по соответствующей тематике. Издательство "Полина" — журналы с играми "Пиратская игра", "Коммерческая игра", "Чудовищная игра" и "Рукопашная игра" (часть этих игр впоследствии была издана в коробочном варианте). Минское издательство "Делиз" выпустило игры "Спецназ", "Стальной кокон" и "Формула-1" (правда, значительно уступающие российским игровым выпускам).

Пожалуй, следующими стоит описать военные игры. Военные игры (или wargames) известны человечеству с глубокой древности. Многие великие полководцы любили в детстве расставлять своих игрушечных солдатиков и моделировать различные битвы. Однако настойчивая необходимость в изобретении правил сражений с помощью игрушечных солдатиков появилась только в XIX в. с возникновением армий европейских государств, состоящих из нескольких сотен тысяч человек. Игры в военных штабах по определенным правилам с участием офицера-посредника позволяли промоделировать ход будущего сражения либо всей войны. Первые две книги по правилам военных игр написал в начале нашего века Герберт Уэллс. Значительная часть элементов правил из его книг используется во многих wargames и поныне.

Подразделить wargames можно на две группы: военно-тактические и военно-стратегические игры. В военно-тактических играх вы получаете под свое командование (или сами набираете на определенное количество очков) небольшой отряд воинов (любого исторического или неисторического времени) и должны выполнить какую-либо боевую задачу (уничтожить всех противников, захватить важный объект и т.д.). Обычно, каждая фигурка (либо фишка) обозначает одного воина (либо небольшое их количество — 10, 20,...) и обладает набором характеристик (атака, защита, инициатива,...). Как правило, такой wargame играется без использования карты региона, поделенной на клетки или гексы, а с использованием моделирования местности на специальных столах со сменными элементами рельефа. На западе существует огромное количество военно-тактических игр по любым периодам человеческой истории (а также по fantasy, science fiction,...). Западные игры, продающиеся в СНГ, слишком дороги (к примеру, цена стартового набора для fantasy-wargame Warhammer, которого явно недостаточно для нормальной игры, порядка 75 у.е.). На территории бывшего СССР до недавнего времени свои разработки такого рода практически отсутствовали (за исключением "на коленке сделанных" игр типа "Полководец" или "Бородино"). Правда, в 2000 году появилась игра "Эпоха битв" предприятия "Звезда" с достаточно прилично выполненными историческими миниатюрами (если смотреть по соотношению цена/качество) и неплохими правилами, которые постоянно дорабатываются. В серии "Эпоха битв" для моделирования игровых ситуаций используется 20-гранный кубик. Вышло три игры из этой серии ("Куликовская битва", "Марафонское сражение" и "Ледовое побоище"). Существует порядочное количество наборов исторических миниатюр для этих игр (по периодам Древнего мира и Средних веков), а также средневековая деревянная и каменная античная крепости и наборы осадных и метательных машин. В будущем "Звезда" планирует выпускать fantasy-wargame с миниатюрами, похожие игры сейчас и в планах других фирм.

Второй разновидностью wargame можно считать военно-стратегические игры. В таких играх взаимодействие между игроками идет на основе противостояния батальонов, полков, армий или даже фронтов. В военно-стратегических играх практически всегда присутствует карта региона действия с обозначением всех основных стратегических объектов и схематическим изображением рельефа местности. Обычно еще вводится понятие ресурсов (мобилизационных, денежных и т.д.), которые можно заработать, успешно ведя военную кампанию, и потратить на увеличение своей армии, улучшение ее боевой мощи, постройку укреплений и т.д., и т.п. Тактические битвы в военно-стратегических играх изображаются упрощенно (иначе игра может растянуться на долгие дни, а то и недели), но достаточно реалистично. У нас такие игры (пока в ограниченном ассортименте) выпускает также предприятие "Звезда". На данный момент вышли три игры (серия называется "Гексостратегии" — "Ледовое побоище", "Триста спартанцев" и "Нашествие монголов"), но серия будет постоянно пополняться, что обнадеживает (тем более, что игры не слишком дороги и не самого худшего качества).

Достаточно распространены в Беларуси (как и в целом на территории бывшего СССР) ролевые настольные игры (в данном случае сюда не относятся НПИ ролевого характера). Для таких игр требуется книга правил (чаще таких книг несколько), некоторое количество кубиков и ведущий игры (game-master или dungeon-master). Ведущий придумывает либо корректирует игровой мир и игровые ситуации, соответственно, при плохом ведущем игра становится неинтересной. Вам не потребуется много места — успех в игре будет зависеть не от полководческих талантов, а от воображения играющего и продуманности персонажа. Да, каждый игрок сам создает себе персонажа и ведет его тернистым путем в каком-либо мире. Причем стоит хорошо подумать при создании (генерации) своего персонажа — изменить изначальные установки будет очень сложно, а игра может длиться неделями и даже месяцами. На западе наиболее известны три ролевые игровые системы (популярные и у нас) — AD&D (Advanced Dungeons & Dragons — кстати, недавно вышла третья редакция этой игры), GURPS (Generic Universal Role-Playing System) и Vampire: the Masquerade. Все эти системы глубоко проработаны, для них создано огромное количество миров, выпускаются специальные дополнения и расширения, по ним пишутся книги и делаются компьютерные игры. Книг по ролевым настольным играм, изданных для тех, кто не понимает буржуинского языка, пока всего две: "Эра водолея" и "Искусство волшебства". "Эра водолея" создана российской группой разработчиков. Книга правил игры оформлена прикольными картинками в стиле аниме. Мир игры является близким аналогом нашего, но с примесью элементов магии (причем, больше всего он похож на мир "Охотников за привидениями"). В игре вы будете являться сотрудником Института, борющегося с отрицательными проявлениями паранормальных явлений. Игровая система "Эры водолея" достаточно хорошо проработана и основывается на использовании широкодоступного 6-гранного кубика. К сожалению, пока система лишена поддержки разработчиков (хотя они вот уже более полугода обещают выпустить книгу дополнений и сценариев к ней). Разработчики "Эры водолея" также планируют создать еще несколько похожих систем.

"Искусство волшебства" является изданием на русском языке (с незначительными поправками) западной игровой системы Ars Magicka. Действие в игре происходит во времена аналогичные средневековым в мире с хорошим уровнем развития магии. Эта система в первую очередь заточена под использование магии — вы можете сами разработать и применить любое пришедшее вам на ум заклинание (захотели кого-нибудь убить — пожалуйста, желаете попасть в другой город — нет проблем, хотите съесть экзотический овощ картофель — все к вашим услугам). Естественно, что вероятность успеха будет зависеть от "продвинутости" персонажа и его успехов в соответствующем разделе магии. Игра также предоставляет возможность "пожить в шкуре" персонажа, не владеющего магическими способностями. Правда, "Искусство волшебства" стоит дороже "Эры водолея", так как в комплект входят два 10-гранных кубика и карта мира.

Наиболее известной из карточных игр является Magic the Gathering. Кратко объяснить ее правила практически невозможно. Суть в том, что каждый игрок обладает набором карт, которые по определенным правилам выкладываются на стол. Игроки также имеют определенное количество очков жизни. Главный способ победить — с помощью карт существ либо заклинаний снизить количество очков жизни противника до нуля. Карты красиво оформлены профессиональными художниками, некоторые обладают баснословной стоимостью только из-за своего оформления. Минимальный набор включает в себя стартовую колоду (она так и называется — starter), с помощью которой уже можно играть. Однако для серьезной игры вам потребуется улучшить колоду, приобретая так называемые бустеры, содержащие некоторое количество карт. Стоимость starter — около 10 у.е., бустера — порядка 3 у.е. Игра обладает и еще одним существенным недостатком — политика фирмы-производителя нацелена на выкачивание максимального количества денег из игроков, для чего практически каждый год многие из ранее вышедших карт объявляются устаревшими и не имеют право принимать участие в серьезных соревнованиях. Так что, если вы все-таки решитесь играть в Magic the Gathering (хотя бы на полупрофессиональном уровне) — не прячьте ваши денежки по банкам и углам. На западе выходило и выходит огромное количество карточных игр. Достаточно упомянуть Legend of the Five Rings, Lord of the Rings (да-да, по нему, родимому, "Властелин колец" в картах), Star wars, Battletech, и т.д. и т.п. На просторах 1/6 части суши можно отметить неплохо сделанные НПИ с использованием карт "Опрокинутый мир" (издатель — "Центр перспективных разработок") и "Магистр — повелитель стихий" (от фирмы Astrel). Эти две игры имеют один большой недостаток — слишком маленькое количество карт, что сразу ставит ограничения на количество выигрышных игровых стратегий. Лучшей же российской игровой карточной разработкой является игра "Арена магов" от геленджикской фирмы "Технолог". В игровом процессе (в отличие от западных карточных игровых систем) используется 6-гранный кубик и игровое поле, а также правила с оригинальными элементами. Карты делятся на существ и артефакты. Вышло уже три достаточно неплохо оформленных игровых набора (при стоимости приблизительно в 3 у.е. за набор из более чем 100 карт) и планируется выпуск дальнейших дополнений к игре.

Значительная часть упомянутых в статье игр можно приобрести либо на книжном рынке на ВДНХ (по субботам), либо в игровых отделах крупнейших магазинов Минска.

Заканчивая обзорную статью, нельзя не упомянуть и о таком деле, как игротворчество. В Минске и Беларуси существует приличное количество людей, занимающихся созданием собственных игр. В ряде случаев такие игры как минимум не уступают существующим аналогам, а иногда и превосходят их. Создавались даже игры (тактико-стратегического характера), кампании в которых длились по несколько лет!!!

А теперь — внимание — переходим к главной новости. Начиная с сентября этого года, в Минском Дворце Детей и Молодежи открывается клуб настольных игр, где у вас появится возможность поиграть во многие из вышеупомянутых игр, а также поучаствовать в разработке новых игровых систем. Также во Дворце Молодежи будет проводиться 8-туровый открытый чемпионат г. Минска (участники из других городов и стран только приветствуются) по игре "Эпоха битв" (с незначительными изменениями и дополнениями). Более подробную информацию о чемпионате и клубе можно узнать по телефону 260-96-67 (Андрей). Подробная информация о регламенте чемпионата и изменениях в правилах игры — в следующем номере ВР. Засим не прощаюсь, а говорю "До свидания!".

Morgul

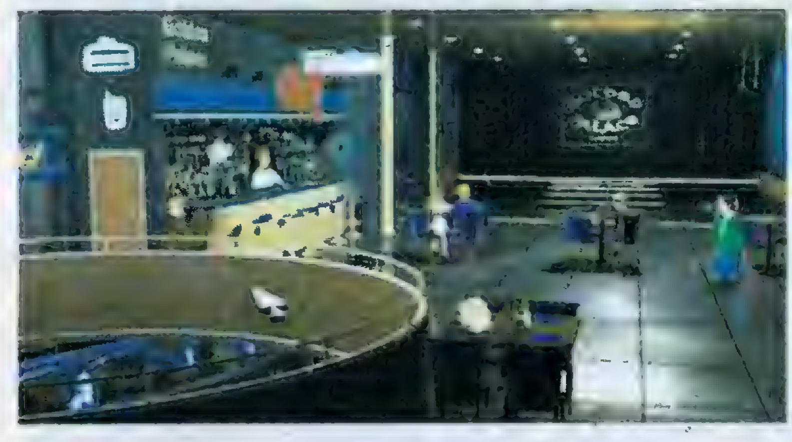
Арчи Барелл. Дело №2. Казино Golden Palace

Уже немало времени прошло с того момента, когда мы с вами завершили первую часть приключений знаменитого детектива, не пренебрегающего женским полом, по имени Арчи Барелл.

Заработав на поприще дедуктивного метода некоторый капиталец, а также пресытившись женским контингентом Соединенных Штатов, Арчи решает навестить... матушку Россию, заодно проверив, так ли хороши русские красавицы, как о них рассказывают в Америке.

Еще не доехав до России, Арчи влипает в историю. Красотка по имени Офелия с залитыми слезами глазами, что, впрочем, не мешает ей успешно строить эти самые глаза Бареллу, рассказывает душещипательную историю о мошенниках, выигравших у нее в... шашки фамильные драгоценности.

Красотка просит Арчи выручить ее, сыграв с мошенниками и выручив ее драгоценности. Само собой, взамен Офелия обещает все, что только Арчи пожелает (чего он желает, вы, наверное, догадываетесь:).



Как того и следовало ожидать, Барелл продувается в пух и прах, а после полицейского обыска еще и оказывается прикованным наручниками к вагонному поручню.

С этого момента вы и вступаете в игру.

Вам предстоит провести Арчи через вереницу жизни в России, вернуть проигранные в поезде деньги и попутно разоблачить шайку мошенников, а также вывести американского разведчика крупного вора по кличке Зоофил на золотую неразменную фишку казино, а затем, прозрев, сдать его охране казино. Вас ждут захватывающие игры: американская рулетка, карты, казино, блэк-джек, а также игра на раздевание с очаровательной красавицей Юлией.

Управление в игре очень простое. Всего одна мышиная кнопка + клавиша F1 для вызова меню сохранения/загрузки/выхода. Весь ваш инвентарь подробно отображается внизу экрана и никуда не исчезает.

Нижеприведенное прохождение является максимально лаконичным и подробным. То есть в нем изложены лишь те ваши действия, которые нужно совершить ОБЯЗАТЕЛЬНО. Однако игра содержит преогромное множество нестандартных диалогов и веселых ситуаций, так что не пренебрегайте покликать по разным предметам и поговорить на все доступные темы со всеми, кто вам позволяет к себе обратиться.

Итак, поехали!

Локация "В вагоне".

Как я уже говорил, наш герой прикован наручниками в вагоне. Нужно как-то выбираться. Наводим курсор на краешек дивана (вправо вниз от окна). Нажимаем левую кнопку мыши. Забираем появившуюся книгу с игральной картой. В инвентаре выбираем книгу, затем переводим курсор на верхнюю (открывающуюся) часть окна и жмем левую кнопку мыши. Арчи встает, открывает окно и выбирается на улицу.

Локация "На перроне".

Вот наш Арчи и на свободе. Перед входом в тоннель играет в классики девочка Лиза и не пускает нас дальше. Болтаем с Лизой по теме "привет" (эта тема обычно является основной для всех персонажей и зачастую открывает вам очередные этапы игры). Просим Лизу о помощи.

Девчонка начинает биться в истерике, обвиняя вас в том, что вы беглый (один браслет наручников все еще на вашей руке) международный шпион, и грозит поднять тревогу. При этом Лиза теряет мелок. Подбираем его, после чего показываем Лизе игральную карту. Говорим с ней о "казино".

Теперь идем вправо, постепенно передвигая экран, открывая новые детали локации. Дойдя до упора, берем мелок и пишем на стене за мусорными баками слово "перестройка". Теперь заходим в мастерскую.

Локация — "Дед Слесарюк".

В мастерской вкалывает щупленький дедуля. Помогать избавиться от наручников он нам не собирается, так что необходимо как-то выжить его из помещения.

Говорим с дедом о перестройке. Оказывается, дед перестройку просто ненавидит, а надпись на стене за окном приводит его в настоящее бешенство. Дед выскакивает из мастерской, предоставляя вам возможность спокойно просверлить браслет с помощью сверлильного станка и получить в арсенал предметов цепочку.

Выходим наружу.

Локация "На перроне".

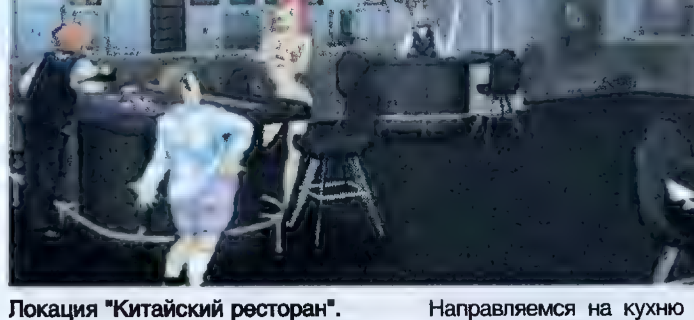
Говорим с продавщицей чебуреков и отдаем ей цепочку. Благодарная хохлушка немедленно станет вас благодарить самым приятным образом (правда, показать вам ничего не покажут, а лишь намекнут:). После всего Оксана даст вам телефонную карточку.

Идем к Лизе и снова говорим с ней о казино. На этот раз девчонка оказалась посговорчивей и освобождает вам путь. Идем к китайскому ресторану.

Локация "перед китайским рестораном".

Теперь Арчи должен позвонить по телефону и узнать пароль.

Берем лежащую на тротуаре рекламку казино. Теперь кликаем по телефонному аппарату и в списке телефонов выбираем надпись "некто". Поговорив с этим "неким", узнаем пароль. Забираем карточку из картоприемника автомата и отправляемся в ресторан.



Локация "Китайский ресторан".

Болтаем с китайцем и просим его о помощи. Потом спрашиваем его о казино. Когда китаец уйдет, следуем за ним в дверь на заднем плане. Теперь мы оказываемся возле казино.

Локация "Перед казино".

Возле главного входа в казино стоит Изольда.

От автомобиля, стоящего у входа в ломбард, отрываем зеркало и идем на локацию на заднем плане за автомобилем. Смотрим ролик с Ботаником.

Возле автомобиля на пьедестале берем швабру и идем в дверь под вывеской "AU" (VIP вход). Применяем швабру на охранника. Вот мы и в баре!

Идем налево-вверх и попадаем на локацию "покер". Проходим левее до лестницы наверх. Идем по ней и оказываемся в "лестничном холле". Справа висит план. Забираем его. Теперь мы можем быстро перемещаться по помещениям. Только учтите, что план показывает те или иные помещения лишь на этаже, на котором вы находитесь в данный момент, так что придется научиться ориентироваться. Кроме того, быстрый доступ к очередному помещению открывается лишь тогда, когда вы посетите это помещение традиционным, "бродильным" путем. Впрочем, план может помочь вам отыскать комнаты быстрее, чем если бы вы искали их простым тыканием во все места экрана. Кстати, план появляется вверху экрана, так что вы можете открыть его в любой момент.

Итак, переходим, к собственно процессу пошагового прохождения.



Идем в гримерку и говорим с Еремеей о "здоровье" до тех пор, пока не появится тема "голос". Говорим с ней о "голосе", пока певица не закашляет.

Спускаемся в вестибюль и смотрим на рыбок, что плавают в водоеме под мостиком, что недалеко от парадного входа в казино. Идем на локацию с охранником перед секретной дверью рядом с игровыми автоматами. Поговорим с охранником о "рыбалке".

Направляемся на кухню и говорим с поваром о кулинарии. Повар сварит вам манную кашу.

Идем в бар и говорим с грузином о грузинских песнях (эта тема откроется после непродолжительного разговора на другие темы). После песен спрашиваем грузина о "голосе", и он открывает нам тайну рыбьего жира.

Возвращаемся к повару, здороваемся и говорим о Грузии.

Опять идем к грузину и общаемся с ним о сексе. После того, как грузин уйдет, говорим с Офелией и показываем ей игральную карту.



Потом говорим с ней о мошенниках несколько раз, пока не появится тема "Гадский". Выведываем все, что только можно о Гадском, как говорится "до упора".

После всего берем стакан, что стоит на стойке чуть правее, возле бутылок.

Идем к рулетке и общаемся с Фаиной, обсуждая "игру". После того, как Арчи достанет лифчик, подбираем с пола шпильку и идем в сейфовую комнату. Общаемся с Юлией последовательно по темам: "секс", "секс с Арчи", "белье" и снова "белье".

Играем с Юлией в покер на раздевание и, конечно же, выигрываем, после чего возвращаемся к столу и забираем трусики Юлии.

Идем направо в туалет, забираем туалетную бумагу и набираем в стакан воды, после чего не забываем прихватить его со столика.

Имейте в виду, очень важно, чтобы Арчи в ресторане увидел ролик с драками в казино. При каждом заходе в ресторан через 20 секунд будет проигрываться один ролик, о чем предварительно объявляет конферансье Стас. Роликов, кстати, довольно много.

Он 3 или 4 по порядку.

Кроме того, обязательно сыграть на игровом автомате, что стоит возле телефона. (Можно даже не играть: просто запустить и выйти). На встроенных играх на столах и автоматах (есть кое-где такие) для выхода нужно нажать Esc или кликайте мышкой на поле с эмблемой казино. Фишки для игры в упомянутые игры можно получить в ломбарде, сдав платье и украденный в VIP-зале каминный подсвечник.

Итак, вернемся к нашему Арчи Бареллу. Отдав в ломбарде платье и подсвечник, возвращаемся на улицу и отдаем комплект эротического нижнего белья стоящей тут же Изольде.

Оказавшись в вестибюле казино, говорим Галочкой на темы: "игра", "рыба" и "рыбалка". Получив волос и валерьянку, идем на мостик над бассейном с рыбами.

Совмещаем в инвентаре шпильку и волос, получив при этом нечто вроде рыболовной снасти. Кликаем снастью на плавающей рыбе и ловим одну.

Идем на кухню и запихиваем рыбу в соковыжималку. Получаем рыбий жир. Прихватив с круга сыра два перчика, идем в гримерку. Отдаем рыбий жир Еремее. Оказавшись в ресторане, берем бинокль и, бросив в стакан с водой шипучую валерианку, отдаем ее оператору Лупу, что ошивается неподалеку.

Когда оператор вырубится, забираем его камеру.

Теперь направляемся в комнату охраны, что возле лестничного холла и болтаем с охранником.

Выходим из комнаты и отправляется в комнату "покера". Применяем туалетную бумагу на Гадского и после мультика идем в гримерку.

Не менее двух раз говорим с Изольдой о конкурсе и отправляемся в бар. Общаемся с барменом по теме "напитки" (2 раза). Бармен раскроет рецепт "раскрепостительного коктейля".

Берем со стола, где раньше сидела Офелия, виноградинку.

Возвращаемся к покерному столу и говорим с менеджером, который сидит за компьютером, о своих проблемах. Когда менеджер включит камин, идем к телефону и набираем номер под именем "некто". Общаемся по телефону и договариваемся о встрече.

Идем в комнату отдыха и применяем виноград на камин, получив изюм.

Выходим из комнаты и снова заходим. Говорим с евреем по теме "привет" два раза. Потом говорим о милиции, об автомобиле и два раза о "Большой игре". Еврей даст нам карту и назовет пароль: "подстава".

Идем к охраннику секретной комнаты и называем пароль.

После небольшого мультфильма, в котором Арчи разоблачает шулера, кликаем по бутылке с портвейном и делаем коктейль. Идем в гримерку и угощаем Изольду получившимся напитком.

Теперь идем к лестничному холлу и применяем камеру из инвентаря на камеру наблюдения в правом дальнем углу над дверью директора.

Заходим в кабинет, подходим к сейфу и набираем комбинацию: 123 — 055 — 099.

Берем золотую фишку и идем к Марьяне. Марьяна находится в соседней комнате от комнаты с секретной дверью.

Говорим с Марьяной о фишке. Выходим и снова заходим.

Возле Марьяны сидит какой-то тип. Даем ему бинокль и говорим с Марьяной по теме "фишка" и "игра".

Вот и все! Смотрим заключительный мультик!

SilentMan
SilentMan@tut.by

Игра предоставлена интернет-магазином www.minskshop.com

BelABM COMPAQ FVC'2002 PRO: бурный старт сезона



Этап I. Compaq Гран-при Австралии FVC'2002 Pro

Третий белорусский чемпионат по виртуальной "Формуле-1" стартовал! В этом году чемпионат переходит на профессиональные рельсы. Участников пока не много, но никто и не рассчитывал на аншлаг, тем более на первом этапе.

Зато теперь любой желающий сможет посмотреть гонки чемпионата "вживую" на большом экране (~2,5-3 метра по диагонали) со стерео звуком!!! Уютный зрительный зал (с кондиционером) может вместить достаточное количество поклонников "Формулы-1". Для особо "горячих" фанатов работает бар, где можно купить прохладительные напитки и перекусить.

Кроме того, с BelABM COMPAQ Гран-при Бразилии FVC'2002 (25 мая) специально для любителей автоспорта параллельно стартовала Первая Лига FVC (где с управлением автомобилем "Формулы-1" сможет справиться даже младенец). Соревнования (всего 10 этапов) будут проводиться по сети без предварительных заездов (сразу гонка) и с использованием клавиатуры. Подробнее об этих соревнованиях читайте дальше.

Что касается первой гонки профессионального чемпионата, то Дмитрий Грамович — двукратный чемпион РБ по виртуальной "Формуле-1" — остался верен традиции... и не выиграл первый этап первенства! Хотя, в принципе, шанс одолеть на последнем круге дистанции своего напарника по команде ATF Racing — Александра Пугача — у него был. Впрочем, предоставим слово "виновнику" и победителю первого этапа FVC'2002 Pro.

Александр Пугач: "Последние два круга Дима шел на расстоянии атаки от меня, но так и не стал атаковать, ведь неудачная атака могла привести к вылету нас обоих и сорвать первый "чемпионатный" дубль нашей команды. Александр Пугач, Дмитрий Грамович, Игнат Бобрович — призеры Гран-при Австралии 2002. Однако впереди еще много Гран-при, и каждый пилот сможет показать все, на что он способен".

Квалификация BelABM COMPAQ Гран-при Австралии FVC'2002 Pro

Место	Пилот	Машина	Команда	10 мин	20 мин	30 мин	Лучший круг	Отставание
1	Александр Пугач	McLaren	ATF Racing	1:29,200	1:28,413	1:28,060	1:28,060	-
2	Дмитрий Грамович	Ferrari	ATF Racing	1:28,712	1:28,205	1:28,205	1:28,205	+0,145
3	Егор Ермакович	Arrows	BIR	1:28,396	-	-	1:28,396	+0,336
4	Игнат Бобрович	BAR	BIR	1:29,000	-	1:28,898	1:28,898	+0,838
5	Константин Баканович	Sauber	Автодром	1:30,349	1:29,909	1:29,876	1:29,876	+1,816
6	Максим Довженко	Benetton	Millennium GP	-	1:33,800	1:33,489	1:33,489	+5,429
7*	Алексей Мелюк	Ferrari*	Net 47	1:32,900	1:32,634	-	1:32,634*	+4,574
107% — 1:34,225, отставание от "поула": +6,165								
8**	Александр Олешкевич	Prost	Net 47	-	-	1:35,679	1:35,679	+7,619

* Алексей Мелюк переведен на последнюю стартовую линию за использование в квалификации болида Ferrari вместо закрепленного за ним Williams;
** пилот допущен на старт гонки по решению главного судьи

Результаты гонки BelABM COMPAQ Гран-при Австралии FVC'2002 Pro

Место	Старт	Пилот	Машина	Команда	3-й круг	15-й круг	19-й круг	Время/ отставан./ причина схода
1	1	Александр Пугач	McLaren	ATF Racing	1	1	1	46:19,032 (29 кр)
2	2	Дмитрий Грамович	Ferrari	ATF Racing	3	2	2	+0,298
3	4	Игнат Бобрович	BAR	BIR	5	3	3	+8,989
4	5	Константин Баканович	Sauber	Автодром	4	4	5	+1:16,662
5	3	Егор Ермакович	Arrows	BIR	2	5	4	+1:19,093
6	7	Алексей Мелюк	Williams	Net 47	7	7	7	+2 круга
7	6	Максим Довженко	Benetton	MillenniumGP	8	6	6	+3 круга
8	8	Александр Олешкевич	Prost	Net 47	6	8	8	Подвеска

Лучший круг в гонке: Егор Ермакович (Arrows, BIR) — 1:29,920

Личный зачет BelABM COMPAQ FVC'2002 Pro

Место	Пилот	Очки
1	Игнат Бобрович	14
2	Александр Пугач	13
3	Дмитрий Грамович	12
4	Алексей Мелюк	5
5	Егор Ермакович	4
-	Константин Баканович	4
7	Александр Олешкевич	0
-	Максим Довженко	0
-	Юрий Корякин	0

Кубок конструкторов BelABM COMPAQ FVC'2002 Pro

Место	Команда	Очки
1	ATF Racing	25
2	BIR	18
3	Net 47	5
4	Автодром	4
5	Millennium GP	0
-	Клуб STEALTH	0

Этап II. Белкантон Гран-при Малайзии FVC'2002 Pro

Второй этап первенства среди профессионалов виртуальной "Формулы-1" начался с тривиального отключения электроэнергии. К счастью, свет вскоре появился, и пилоты приступили к настройке оборудования и подготовке машин к квалификации.

Квалификационную сессию выиграл Дмитрий Грамович. А клетчатый флаг судьи, возвещающий об окончании квалификации, не позволил нагнать и, возможно, обогнать лидера в последней попытке Александру Пугачу и Егору Ермаковичу. Остальные гонщики отстали от победителя квалификации более чем на секунду.

Старт гонки пришлось давать трижды (второй тревожный звоночек прозвучал!). Наконец, гонщики отправились на прогревочный круг. В зрительном зале места заняли мастера таких признанных в молодежной среде игр, как CS, Quake и StarCraft. За Егора Ермаковича пришла поболеть его семья — мама и брат. Кстати, Егор уверенно начал гонку и со старта вышел на второе место. Жаль, но досадная ошибка в пилотировании отбросила его в первой части гонки на последние позиции. После финиша гонки очень хотелось побеседовать с мамой Егора и узнать, понравились ли ей гонки виртуальной "Формулы-1", но дальнейшие события в то утро не позволили это сделать...

А случилось вот что. К середине дистанции гонку уверенно возглавлял Дмитрий Грамович. Далее на втором месте шел Александр Пугач. Оба с разницей в один круг заехали на запланированные пит-стопы. Когда Дмитрий выехал из боксов на трассу, он оказался вторым, примерно в 10 секундах позади Игната Бобровича, еще не отмечавшегося на пит-лайн. Александр Пугач после дозаправки выскочил из боксов сразу позади Алексея Мелюка и тут же принялся его атаковать... Неожиданно судейско-спектаторский компьютер, транслирующий гонку на большой экран, выдал на него синее окошко с классической надписью "Windows. Ошибка!".

Далее гонка по сети на машинах пилотов еще несколько мгновений продолжалась и также замерла. Пилоты преодолели только 61% дистанции гонки. С такой проблемой организаторы столкнулись впервые. В регламенте соревнований подобный ход событий также не был прописан. Единственное, оговаривалось, что в подобных ситуациях все решает главный судья гонки. Каюсь, в тот момент я не проявил должной решительности. Мое предложение заменить "красные" флаги на "желтые" и продолжить гонку за машиной безопасности в течение нескольких кругов с последующим рестартом, мягко говоря, не получило поддержки большинства пилотов. (Хотя мне такое решение показалось в тот момент самым разумным.) Понял, что спорить, в принципе, бесполезно (сколько людей — столько мнений), а пилоты явно не желали продолжать гонку, не придя к какому-то общему знаменателю. Гонка была объявлена законченной. Мое волевое решение вряд ли устроит всех. Впрочем, на это я и не рассчитываю. С другой стороны, следует доработать регламент соревнований, чтобы учесть все эти нюансы в будущем.

Квалификация Белкантон Гран-при Малайзии BelABM COMPAQ FVC'2002 Pro

Место	Пилот	Машина	Команда	10 мин	20 мин	30 мин	Лучший круг	Отставание
1	Дмитрий Грамович	McLaren	ATF Racing	1:33,907	-	1:33,580	1:33,580	-
2	Александр Пугач	McLaren	ATF Racing	1:33,814	-	1:33,761	1:33,761	+0,181
3	Егор Ермакович	BAR	BIR	-	1:34,010	1:33,877	1:33,877	+0,297
4	Игнат Бобрович	BAR	BIR	1:35,200	1:34,603	1:34,603	1:34,603	+1,023
5	Алексей Мелюк	Williams	Net 47	1:35,900	1:35,388	1:35,129	1:35,129	+1,549
6	Константин Баканович	Sauber	Автодром	1:36,157	1:35,460	1:35,460	1:35,460	+1,880
7*	Юрий Корякин* (R)	Jordan	Клуб STEALTH	-	1:35,355	1:35,355	1:35,355*	+1,775

107% — 1:40,131, отставание от "поула": +6,551
* Юрий Корякин переведен на последнюю стартовую позицию за нарушение регламента прохождения квалификационной сессии

Результаты гонки Белкантон Гран-при Малайзии BelABM COMPAQ FVC'2002 Pro

М	С	Пилот	Машина	Команда	Пит-стопы	5-й круг	15-й круг	17-й круг	Время/**отставан./причина схода
1	4	Игнат Бобрович	BAR	BIR	0	5	2	1	30:00,000 (17кр)
2	1	Дмитрий Грамович	McLaren	ATF Racing	1	1	3	2	+10,000
3	5	Алексей Мелюк	Williams	Net 47	0	6	4	3	+15,000
4	2	Александр Пугач	McLaren	ATF Racing	1	3	1	4	+15,100
5	3	Егор Ермакович	BAR	BIR	1	2	5	5	+40,000
6	6	Константин Баканович	Sauber	Автодром	1	7	6	6	+42,000
7	7	Юрий Корякин (R)	Jordan	Клуб STEALTH	1	4	7	7	+1 круг

Лучший круг в гонке: Дмитрий Грамович (McLaren, ATF Racing) — 1:35,618
** Гонка была остановлена "красными флагами" (сбой в системе, потеря данных на компьютере главного судьи)

Календарь чемпионата BelABM COMPAQ FVC'2002 Pro

№	Этап	Дата	Время	Победитель
1	COMPAQ Гран-при Австралии	4 мая	10:00-12:30	Александр Пугач
2	БЕЛКАНТОН Гран-при Малайзии	18 мая	10:00-12:30	Игнат Бобрович
3	Гран-при Бразилии	1 июня	9:15-12:00	?
4	Гран-при Сан-Марино	15 июня	9:15-12:00	?
5	COMPAQ HP Гран-при Испании	29 июня	9:15-12:00	?
6	Гран-при Австрии	13 июля	9:15-12:00	?
7	Гран-при Монако	24 августа	9:15-12:00	?
8	Гран-при Канады	7 сентября	9:15-12:00	?
9	Гран-при Европы	21 сентября	9:15-12:00	?
10	Гран-при Великобритании	5 октября	9:15-12:00	?
11	Гран-при Франции	19 октября	9:15-12:00	?
12	Гран-при Германии	26 октября	9:15-12:00	?
13	Гран-при Венгрии	9 ноября	9:15-12:00	?
14	Гран-при Бельгии	16 ноября	9:15-12:00	?
15	Гран-при Италии	30 ноября	9:15-12:00	?
16	Гран-при США	14 декабря	9:15-12:00	?
17	Гран-при Японии	21 декабря	9:15-12:00	?
W	Гонка "Все Звезды СМИ"	?	15:00-18:00	?

"Формульный" беспредел, или Кармагеддон

Итак, чемпионат с громким названием Первая Лига FVC стартовал! Впечатления? Масса! Вы видели, как взмывают в небо одновременно несколько болидов "Формулы-1"? М-да, доложу я вам, зрелище сногсшибательное.

Календарь любительского чемпионата Ронгбук Первая Лига FVC'2002				
№	Этап	Дата	Время	Победитель
1	РОНГБУК Гран-при Австралии FVC	25 мая	9:30-11:00	Кирилл Пилецкий
2	РОНГБУК Гран-при Бразилии FVC	1 июня	9:00-10:30	?
3	РОНГБУК Гран-при Австрии FVC	13 июля	9:00-10:30	?
4	РОНГБУК Гран-при Монако FVC	24 августа	9:00-13:00	?
5	РОНГБУК Гран-при Канады FVC	7 сентября	12:15-14:00	?
6	РОНГБУК Гран-при Великобритании FVC	5 октября	12:15-14:00	?
7	РОНГБУК Гран-при Франции FVC	19 октября	12:15-14:00	?
8	РОНГБУК Гран-при Бельгии FVC	16 ноября	12:15-14:00	?
9	РОНГБУК Гран-при Италии FVC	30 ноября	12:15-14:00	?
10	РОНГБУК Гран-при Японии FVC	21 декабря	12:15-14:00	?

Результаты финальной гонки Ронгбук Гран-при Австралии Первая Лига FVC'2002						
Место	Старт	Пилот	Машина	2-й круг	Лучший круг в гонке/ отставание	Время/**отставание/причина схода
1	2	Кирилл Пилецкий	McLaren	1	1:34,873	14:36,347(9кр)*
2	5	Виталий Поминов	Ferrari	2	+2,533	+16,441
3	8	Максим Ничваюк	Williams	5	+2,290	+21,835
4	4	Артур Бурло	Jaguar	3	+3,564	+39,085
5	6	Алексей Дорогокупец	Sauber	4	+8,186	+1:04,872
6	7	Евгений Федоренчик	Jordan	7	+8,770	+1 круг
7	3	Алексей Полянский	Benetton	8	+6,210	+1 круг
8	1	Дмитрий Зеленко	BAR	6	+8,904	+1 круг

* Дистанцию финальной гонки решено было сократить до 15% из-за рестарта

В целом, дебют первенства можно считать успешным. Идея скрестить "Формулу-1" и "Кармагеддон" пришлась по вкусу многим (особенно начинающим пилотам). Осталось, как говорится, идею раскрутить.

Значительно упрощенные по сравнению с профессиональным чемпионатом правила и отсутствие поломок настраивают участников гонки на контактную, жесткую борьбу за позиции. Никто не застрахован от безнаказанного толчка в повороте, в результате которого соперничающие машины могут оказаться в гравии. Лучше всех на первом этапе выступил Кирилл Пилецкий, который принимал участие в Отборочном туре F1 TIBO'2002 CUP. По его собственному признанию, если бы не отсутствие на сегодняшний день комплекта руля с педалями для управления виртуальным болидом "Формулы-1", то он бы с радостью выступал в среде профессионалов. А пока Кирилл решил проявить себя в любительском первенстве.

Кстати, победителю первого этапа от компьютерной компании Ронгбук — генерального спонсора первенства среди любителей — в качестве приза досталось отличное, навороченное устройство позиционирования, в народе именуемое просто "мышь" (со скроллингом). И, конечно, памятный Диплом от организаторов.

Слово участникам финала.

Кирилл Пилецкий (17 лет, СШ №70): "Очень боялся "потеряться" на старте и вылететь в первом повороте. К счастью, все обошлось. Нервничал ли я во время гонки? Еще как! Кстати, совершил массу ошибок. Стремился показать лучшее время на круге. Впрочем, парагройка вылетов за пределы трассы мне совсем не помешала. Отрыв от преследователей был вполне комфортным".

Виталий Пименов (19 лет, БНТУ — он же БГПА, он же БПИ — 2-й курс, приборостроительный факультет): "Опасался старта. К тому же стартовал из второй половины, но на первом же круге пробился на второе место. Конечно, обидно, что не удалось на равных бороться с лидером. Но, будьте уверены, я себя еще покажу".

Максим Ничваюк (18 лет, БГУ, 1-й курс, экономический факультет): "Впечатления о гонках классные! В самом начале допустил тактическую ошибку, когда в первом повороте, избегая столкновений, решил пропустить всех вперед. Предполагал занять стратегически выгодную позицию. Что называется, "дать фору". Потом бросился отыгрываться, обогнал четверых, стал приближаться ко второму месту, а тут... финиш. Выброс адреналина во время гонки был что надо. В следующей гонке соперники пусть не ждут от меня поблажек. Буду сражаться, как лев".

Артур Бурло (14 лет, СШ №37): "Честно говоря, до этого события лучшей компьютерной игрой для меня была стратегия StarCraft. Теперь, впервые попробовав погоняться на симуляторе "Формулы-1", могу сказать, что нахожусь под большим впечатлением".

Алексей Дорогокупец (17 лет, СШ №64): "Очень понравились гонки "Формулы-1". Не буду скрывать, до сегодняшнего дня больше всего увлекался играми типа CS или NFS. Мое отношение к автогонкам по сети после сегодняшнего дня заметно поменялось. Теперь отношусь к пилотам виртуальной "Формулы-1" с большим уважением".

Ронгбук Первая Лига FVC'2002: правила игры

С 25 мая специально для любителей автоспорта параллельно стартовала Ронгбук Первая Лига FVC. Соревнования (всего 10 этапов) будут проводиться по сети без предварительных заездов (сразу гонка) и с использованием клавиатуры.

Профессионалы из BelABM COMPAQ FVC'2002 Pro к участию в этих соревнованиях не допускаются!

Гонки будут проходить на самом легком уровне сложности с применением всех помощников (по желанию участника их можно отключить) и с выключенными поломками автомобиля. Настройки стандартные и никаких ограничений в скорости, на тактику и ведение борьбы. Каждый сам за себя.

Дистанция гонки: 15% — отборочные заезды и 25% — финальный.

Выбор машины осуществляется: для отборочных заездов — по мере регистрации, для финала — по лучшему результату.

Места на старте выпадают случайным образом.

Количество участников в каждом заезде — не более 8. Схема построения каждого этапа: 8 участников — сразу финал; до 16 участников — 2 полуфинала, в финал выходят по 4 лучших участника из каждого заезда; до 24 участников — 3 отборочные гонки, в финал выходят по 2 лучших гонщика из каждого отборочного заезда плюс 2 по лучшему результату; до 32 участников — 4 отборочные гонки, в финал выходят по 2 лучших гонщика из каждого отборочного заезда; до 40 участников — 5 отборочных гонок, в финал выходят по 1 лучшему гонщику из каждого отборочного заезда плюс 3 по лучшему результату; до 48 участников — 6 отборочных гонок, в финал выходят по 1 лучшему гонщику из каждого отборочного заезда плюс 2 по лучшему результату; до 56 участников — 7 отборочных гонок, в финал выходят по 1 лучшему гонщику из каждого отборочного заезда плюс 1 по лучшему результату; до 64 участников — 8 отборочных гонок, в финал выходят по 1 лучшему гонщику из каждого отборочного заезда.

Участие в гонке: взнос в размере 2.000 рублей. Члены Клуба "Автодром" при предъявлении удостоверения получают скидку 50%. Фонд распределяется следующим образом: 50% от суммы сборов уходит клубу Stealth. Остальные 50% распределяются между тройкой призеров этапа с применением следующих коэффициентов: I место — 0,6, II место — 0,3 и III место — 0,1.

Во второй гонке первенства могут принять не более 64 человек. Поэтому поторопитесь и не упустите свой шанс прославиться!

Личный зачет Ронгбук Первая Лига FVC'2002		
Место	Пилот	Очки
1	Кирилл Пилецкий	10
2	Виталий Поминов	6
3	Максим Ничваюк	4
4	Артур Бурло	3
5	Алексей Дорогокупец	2
6	Евгений Федоренчик	1

КиберСпорт за май: светская хроника

Это наша с вами первая встреча в таком ключе. Даст Бог, и вы, вполне вероятно, еще не раз откроете свежий номер "Виртуальных Радостей" для того, чтобы прочитать эту рубрику. Ну, что ж, вперед по течению...

Первое, что я предлагаю вашему вниманию, это огромнейший успех российской команды forZe.q3 на чемпионате CPL Cologne (Кельн) по Quake 3 4x4. Причем в финале форзы обыграли не кого-нибудь, а самих iCE Climbers. Самое примечательное в данном успехе то, что на более ранней стадии турнира forZe.q3 проиграли iCE Climbers. Как утверждают сами форзы, дело было в том, что Интернет и ЛАН для них две совершенно разные стихии. В Швеции, как известно, один из самых качественных доступов в Интернет. Поэтому тягаться россиянам с iC можно только при игре в локальной сети. Что они, форзы, и доказали. Однако можно напомнить, что forZe.q3 уже становился чемпионом Европы, только тогда из нынешнего состава было 3 человека, а сама команда называлась Formoza. А отчет из уст самих forZe читайте по адресу http://www.forze.ru/index.php?action=view&nid=152.

Для истинных фанатов назову новоиспеченных чемпионов Европы: Александров (он же Power), Белобородов (Devil), Елисеев (Satan) и Гладишев (Mikes).



Новоявленные чемпионы Европы, только что победившие на Monster City.

На этом новости, касающиеся forZe.q3, не заканчиваются. Форзы приняли участие на одном из крупнейших московских чемпионатов: Monster City 2 (по Quake 3 TDM 4x4). На этот турнир приехали 2 белорусских команды: tR (Satur9, brat0k, taran2L, Legres + координатор shaft) и En, (beast, fly, alpha, KOHb + координатор flax). Обе команды входят в БТЛ. А разница в их классе очень велика: tR заняла первое место по итогам второго сезона, а EN не вошла даже в тройку лидеров.

Результаты самого Monster City совсем не шокирующие — все, как я и ожидал. Скажем так, тройку лидеров я угадал на все сто процентов (жалко, что не было тотализатора):

1 место — forZe (Россия, Москва)
2 место — c58 (Россия, Москва)
3 место — TMP (Россия, Москва)
4 место — MT (Россия, Москва)
5 место — ShiNe (Россия, Нижний Новгород)
6 место — tR (Беларусь, Минск)

То есть среди лучших российских команд (участвовали 21 российская команда и только 2 белорусские) наши смогли занять почти почетное шестое место. Совсем неплохо, хотя я думал о четвертом для наших. Однако не судьба. Форзы же подтверждают свое безусловное лидерство. Похоже, что лавры победителей они будут собирать еще долго.

Переходим к новостям, близким контрстрайкерам и шведам. Как многие из вас уже догадались, речь пойдет о лучшей команде в мире NiP. Хотя нет, уже не лучшей. По последнему варианту рейтинга CPL Ниндзи в Пижамах занимают второе место, уступая сильно проигрывающей шведам в классе американской команде x3. Почему такое неожиданное падение рейтинга? Да потому, что НиПы пропустили последние чемпионаты из-за перипетий с составом. А вот об этом подробнее.

Совсем недавно из команды ушел Ahl (Korduner). Он перешел в 2easy. Хотя его поступок нельзя назвать чем-то особенным. До Кордунера подобное уже успели совершить Medion (Engstrom) и Xeqtr (Johannessen, единственный норвежец в составе шведской команды), которые, впрочем, снова вернулись, а также Hyb (Carlund, перешел в GameOnLine) и Vesslan (Ryman, перешел в Nordic Division). Вместо ушедших, в команду взяли Dracula (а может и кого еще, но эту информацию я пропустил). Честно говоря, никогда не видел его в действии и не могу судить о его скиле, однако, в Нип пней не берут. Таким образом, в Нипе сейчас играют Potti (Ingemarsson), Heaton (Christensen), Xeqtr, Medion, Dracula. Может, я кого-то и пропустил, но это не моя вина.

Вспоминая папу Heaton'a, хочу отметить, что на сайте NiP'ов появилось видео, целиком посвященное скилу этого убийцы (размер архива 27 метров). Чуть позже обещают подобные фильмы обо всех членах команды. Жду фильм о Потти. А пока пора прощаться.

Archangel

Прошедший чемпионат по Diablo II

В компьютерном клубе Goodwin успешно прошел очередной чемпионат по Diablo II. Было много участников прошлого чемпионата, но также порадовало большое количество новых игроков. Присутствовали команды Virus'a, Vint'a, Goodwin'a и других клубов. Турниры проводились по системе Double Eliminations на сложности Nightmare.

Первые бои проходили в основном с явным преимуществом одной из сторон и особого интереса не представляли, но некоторые дуэли запомнились оригинальной тактикой проведения боя. По сравнению с прошлым чемпионатом командами был проявлен больший профессионализм и слаженность действий в дуэлях. Многим понравился длительный бой двух барбов с паладином и барбом, тогда как на прошлом чемпе паладинов не было вообще. В итоге на исходе второго дня в финале встретились следующие команды:

Winners: AnnaCTANICLABNA&Karin_Copka (Ama&Sor) vs Storm_CHeGyPKA&Storm_KRISTA(Ama&Ama)

Losers: Bepa&CBETA (Ama&Ama) vs MEXAHUK&Vano (Barb&Pal)

После нескольких боев места распределились следующим образом:

1 место — Bepa&CBETA
2 место — Storm_CHeGyPKA&Storm_KRISTA (клуб De_Frag)
3 место — AnnaCTANICLABNA&Karin_Copka (клуб GOODWIN)
4 место — MEXAHUK&Vano (клуб V3)

Неожиданностью стал выигрыш никому ранее не известной команды, занявшей первое место. Ну, а оставшиеся места распределили клубные команды, имеющие больший опыт участия в подобных чемпионатах. В любом случае, наше почтение и победителям, и проигравшим. В финал на самом деле попали самые достойные.

P.S. В скором времени надеемся увидеть всех любителей Diablo на нашем очередном чемпионате.

Judicator, DiMon, [Sayron

Отчет о дуэльном чемпионате по Quake 3: Arena в Гомеле

Хочется отметить приятную тенденцию киберспорта в Беларуси. Он не стоит на месте, однако, к большому сожалению, и не идет семимильными шагами по земле белорусской. Однако определенные шаги в направлении развития этого нового для многих вида спорта делаются, и нужно признать, что белорусские киберспортсмены уже котируются на просторах России. Однако не только этим все ограничивается. Спонсирование команд по Quake 3 выходит на качественно новый уровень развития, что, несомненно, не может не радовать в первую очередь самих киберспортсменов. Весьма приятно, что на наши белорусские чемпионаты начинают обращать внимание и россияне. Наглядным тому подтверждением является недавно прошедший чемпионат по игре Quake 3: Arena в городе Гомеле.



Чемпионат проходил в гомельском клубе Bingo 19 мая. Дата проведения чемпионата несколько раз откладывалась, привнося некоторые недоразумения в ряды квакерской общественности. Это было связано с тем, что гомельские власти решили ни с того ни с сего запретить играть в компьютерных клубах в "жестокие и кровавые" игры вроде Quake 3: Arena и Counter Srike. Слава богу, что все эти недоразумения насчет "кровавости и жестокости" были улажены и окончательная дата проведения чемпионата была все же определена. Все страждущие начали стягивать свои силы в Гомель. Чтобы принять участие в соревновании, необходимо было внести взнос в размере 10 000 белорусских рублей. Несмотря на кажущуюся на первый взгляд большую сумму, желающих оказалось довольно много. В итоге на чемпионат приехало 35 человек, что, по белорусским меркам, для Q3 чемпионата вполне приличная цифра. А если учесть, что в компьютерном клубе Bingo было не очень много компьютеров, то ситуация усложнялась еще больше. Однако, забегая наперед, нужно отдать должное организаторам чемпионата, которые потрудились на славу и организовали чемпионат на хорошем уровне без всяческих задержек и проволочек.

Что тут говорить, главной новостью (а для многих, наверное, и сенсацией) стал приезд на чемпионат российского "отца" c58.Polosatiy. Многие до последнего момента и не знали, что сей "папа" захочет посетить чемпионат в Гомеле, поэтому это было настоящим "сюрпризом". Также в Гомель приехали безусловные фавориты (среди белорусских кланов) в лице представителей клуба Stealth, они же клан c58.by (MadMouse и RippeR), четыре игрока клана tRainspoting/Galaxy (taran2L, Saturn9, Kiva, Ice), которые являются представителями одного клуба Galaxy, а также sv.cherya.

Чемпионат проводился по ставшей уже традиционной схеме Double Elemination, но с одним "но". Это самое "но" заключалось в том, что игра была сконфигурирована таким образом, что если кто-либо уходил в отрыв с 20 фрагами, он автоматически, не дожидаясь окончания времени дуэли, выигрывал игру. Нужно признать, что это нововведение имело большую практическую пользу, что позволило очень быстро отсеять огромное количество слабых игроков. Жеребьевка состоялась в 10 часов утра и уже в 11 часов начался непосредственно сам турнир.

Ход чемпионата

Жеребьевка распределила участников турнира по такой схеме, при которой более сильные игроки попали на менее именитых соперников. Исключение составила, пожалуй, только дуэль между RippeR и Cherya, где соперники были поистине достойны друг друга и игра получилась весьма напряженной — Cherya выиграл с отрывом в 2 фрага. Фавориты же чемпионата без проблем проходят в следующий круг виннеров. Первый круг виннеров для Polosatiy преподнес уже более сильное испытание, нежели в первом круге. С разрывом всего лишь в один фраг он выигрывает у одного из представителей клана tR/Galaxy — Ice-a. Первый круг виннеров для клана tR уже не был таким легким, как начальные игры: Kiva (он же Bratok) был жестоко замошнен товарищем Cherya, а Ice, как уже было сказано выше, проиграл Полосатому. Taran2L и Saturn9 выигрывают свои игры без особых хлопот. Тараныча (taran2L) организаторы решили почему-то немножко "помучить" — ему пришлось сыграть 2 игры вместо одной. MadMouse, взяв хороший темп еще в начале турнира, доходит до финала виннеров, не проиграв ни одной игры, где он благополучно проигрывает Полосу и вылетает сразу в финал лузеров. Polosatiy, выиграв у MadMouse, нервно ждет в сторонке своего финального соперника. В это время tR.taran2L, проигравший MadMouse в 3-ем круге виннеров, и Saturn9, проигравший taran2L, пытались пробиться в финал лузеров. Там, уютно расположившись, их уже ждали RippeR и Spike. Taran2L выигрывает у RippeR со счетом 5:11, а Saturn9 пришлось сыграть несколько игр, которые он с успехом завершил победой в свою пользу. Таким образом, в полуфинале лузеров встретились два одноклановца: Saturn9 и taran2L. В ходе достаточно ненапряженной игры на t2 со счетом 23:11 выигрывает taran2L. Теперь ему предстояла еще одна встреча с MadMouse. Нужно отметить, что финал лузеров между MadMouse и taran2L был очень напряженным и совершенно не похожим на первую их игру. Захватив инициативу, taran2L вырулирает всего лишь за 2 минуты уже 4 фрага, однако, потеряв инициативу на карте, taran2L не смог развить преимущество, и пару неудачных моментов его игры сыграло на руку MadMouse, который в итоге со счетом 22:18 выигрывает.

Итак, финальная схватка представляла собой весьма захватывающее зрелище. Как со стороны Polosatiy, так и со стороны MadMouse были предприняты попытки по захвату контроля над всей картой. Борьба шла с переменным успехом, однако в итоге этой напряженной игры победу одержал Polosatiy. Про эту игру говорить можно очень много, однако лучше ее просто посмотреть самому. Качайте демки.

Итоговая таблица победителей выглядит следующим образом:

1-ое место — c58.Polosat1y — получил 80$

2-ое место — c58.MadMouSe.sT — получил 40$

3-е место — tR.Taran2L — получил 20$

4-ое место — tR.Satur9

5/6-ое места — sv.Madby, c58.Ripper.sT

7/8-ое места — en.Alpha, sv.Cherya

9-12-ые места — sv.Spike, sv.Hammer, bc.Dantes, atl.Shadow

К огромному сожалению победителей, они так и не получили приз за 1-ое и 2-ое места в виде кубка. Нам остается только сделать предположение о том, почему призы не нашли своих обладателей. Наиболее "здравая" мысль была выдвинута taran2L: "Очевидно, в дни праздников все алюминиевые, чугунные и прочие сварочные цехи были закрыты, из-за чего не представлялось возможным выплавить где-нибудь эти кубки". Почему нельзя было сделать их заранее, по-видимому, для всех останется загадкой.

Чемпионат в Гомеле показал, что уровень игры наших квакеров держится на весьма высоком уровне, если сравнивать его с той же Россией, о чем свидетельствует очень напряженная финальная борьба Polos vs MadMouse. Если же говорить о противостоянии внутри белорусских команд, то с большой долей уверенности можно сказать, что клан tR/Galaxy начал реально "зажигать" не только в тимплее, но и в дуэльных схватках, о чем красноречиво говорят 3-е и 4-ое места Taran2L и Saturn9. Чего только стоит финальная дуэль лузеров tR.Taran2L против c58.MadMouse. Маусу пришлось весьма понервничать, в итоге разрыв получился всего лишь в два фрага. Проведение чемпионата не вызывает нареканий. Все, что могли, организаторы чемпионата сделали на совесть, и нужно отдать им должное — получилось у них все как надо (кроме кубков, конечно).

Бурдыко Алексей
aka Knes & taran2L

В статье использованы фотоматериалы с сайта cyberfight.ru

Warcraft 3 Beta: игра по баттл-нету

Вы наверняка уже поставили себе варика и рубаетесь с компом или просто с крипами? Не надоело в одиночку? Ну, вот, я так и думал:) — пора выходить на мировую арену. Других посмотреть и себя, любимого, показать.

Итак, что нам понадобится для игры в вара по инету: прямые руки, windows 95/98/2000/NT/XP/ME, компьютер не ниже (для нормальной игры на минимальных настройках) duron/celeron/pentium2/amd k-6 с тактовой частотой 400-500 МГц + 128 ram + 8 mb video ram + 500 mb на винчестере и патчи. Их много, так что не упадите в обморок: 1.00 to 1.03, 1.03 to 1.10, 1.10 to 1.11, 1.11 to 1.12, 1.12 to 1.13, 1.13 to 1.20, 1.20 to 1.21, 1.21 to 1.30, 1.30 to 1.31, 1.31 to 1.32, 1.32 to 1.33, программка war3betaloader1.32 v1, bnetreg или bneteditor. Для начала вы должны добыть себе сам вар 3, достать его можно 3 способами: купить (уже есть и русифицированные версии — во прикол:)), получить от друга или скачать.

Если с первыми двумя способами все понятно (только нужен хороший друг и/или много денег;), то скачать war'ика вы можете отсюда: ftp://user:sochi354@ftp.sochi.ru/upload/WarCraft.3-Beta.Image-Warcraft3.on.DalNet-Tekn1x.zip или вот отсюда: http://download.gameking.com.cn/download/c_sw_package/war3/WarCraft_III_Beta.ISO. Рабочесть ссылок на момент публикации не гарантирую. А теперь пару слов о том, как установить бету, — для установки нужно, чтобы программа запускалась с CD. Для людей, у которых дома наличествует CD-Recorder, это, разумеется, не проблема — прожег на болванку и все дела. Ну, а остальной части человечества нужно скачать эмулятор CD с поддержкой формата ISO. Таковой ищите на www.daemon-tools.com. Теперь запускаете файл autoplay.exe, кликаете, кликаете, вводите CD-KEY: UM6728 LRSO VHLO6H SNGH EZCTSV.

Игра быстро устанавливается, и если вы не изменили директорию установки по умолчанию, игра установится сюда: c:\program files\warcraft III beta\. Затем нужно скачать все патчи и установить в порядке очередности (порядок см. выше). Заранее предупреждаю вас об одном баге — при установке 1.00 to 1.03 может возникнуть ошибка. Чтобы ее ликвидировать, надо перевести дату в компьютерных часах на февраль или март. Все патчи по порядку можно скачать с http://www.warcraftiii.ru/files/#patches (или по ссылкам с http://www.war3pub.net). После этого кидайте в директорию, куда установлен вар, все патчи и запускайте их по порядку. Далее, с того же сервера, откуда качали патчи, качаем прогу Battle Net IP Configurator или Bnetd Server editor (http://www.warcraftiii.ru/files/#other). После того, как вы установите все патчи, понадобится последняя вещь — war3betaloader1.32 v-1(http://www.warcraftiii.ru/files/#patches). Все, качать больше ничего не придется. Запускайте ваш BattleNet IP Configurator и вводите в одном из окошечек — war3.myip.org и нажимайте "DONE". Это самый известный FSGS-сервер для варкрафта — на нем размещено около 100000 (!!!) аккаунтов. После того, как нажмете "DONE", запускайте лоадер и в игре давите кнопку "Battle.net". С первого раза может и не подконнектить (бывают глюки), так что попробуйте несколько раз, если не будет получаться сразу. Ну и, наконец, давим кнопку "Chat" и смотрим на скриншот:

1 — С помощью этой кнопки вы можете выбирать chat-канал, где хотите поговорить. Но если вы в поле наберете какой-нибудь свой (war3bel, например), несуществующий канал, то он автоматически создастся, и вы сможете спокойно говорить со своими друзьями, о чем угодно.

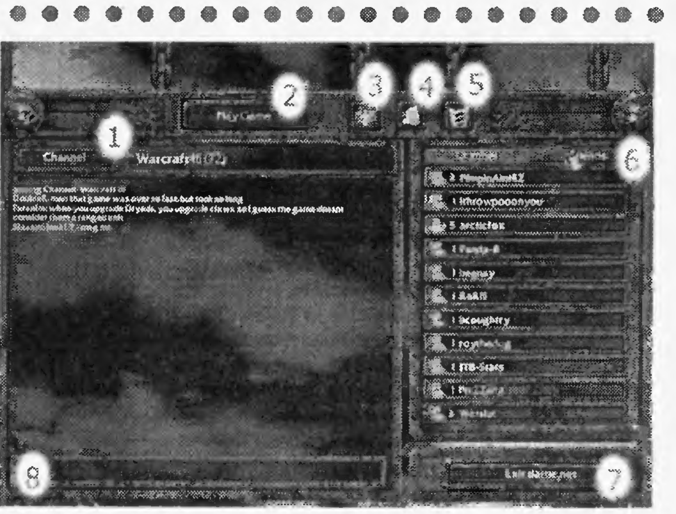
2 — Возможность сыграть на рейтинг (Ladder). Для этого у вас должен быть достаточно хороший коннект (чтоб не сбрасывало — при играх 2x2 дисконнект не только портит впечатление от игрока, но и подставляет партнера). Можно играть 1x1 и 2x2 любыми расами.

3 — Хотите поиграть 2x2 на рейтинг с другом? Тогда эта функция придумана для вас. Жмите на кнопку один раз — и вас перенесет в другое поле. Выбирайте ник своего друга (он появится, только если друг будет mutual friend, но об этом попозже) и приглашайте (invite) его в игру. Адресату придет приглашение, и он, скорее всего, подконнектится. Далее как обычно: выбираете расу, карту и жмете "play game"...

4 — Если просто хотите поиграть. Полезно для тех, кто еще совсем новичок, а также людям, любящим большое "мочилово" — 3x3, 4x4, 5x5,6x6 (!!). Можно покопаться в настройках ("advanced options"). Там можно выставить, например, чтоб друг не смог объединиться с другим против вас или чтобы вся карта была открыта уже с самого начала игры. В "custom game" можно выбирать любую карту.

5 — Ladder info. Если вы интересуетесь, у кого самый крутой рейтинг на сервере, то вам именно сюда. Грузится родной сайт этого сервака — war3pub.net. Добивайтесь успехов и хвастайтесь друзьям:).

6 — Кнопка "friends". Вводите в поле ник своего друга — и увидите много информации про него: где играет, какой рейтинг, есть ли он сейчас на сервере и т.д. Если около друга есть зеленая лапка, значит он "mutual friend" и его можно приглашать в "arranged teams". Для того чтобы он стал "mutual friend", нужно почитаться с ним или пригласить его в приватный канал.



7 — Если вам надоело рубиться в нете или скорость хуже некуда, то эта кнопка как раз для вас:)). Выкидывает в главное меню варика.

8 — Окошко чата. В этом поле вы можете набирать то, что хотите сказать всему народу (или отдельным его представителям). Чуть выше отображаются все фразы — и ваши, и других гамеров.

P.S. Последний патч 1.33 и лоадер к нему можно скачать с warcraftiii.ru или wc3.ru

Никита Щетько
(nickky@tut.by)

Morrowind

Начало на странице 8

Кроме денег для создания магических вещиц, понадобятся камушки с душами злобных монстров (Soul Gems). Камни разных размеров продаются и валяются повсеместно, а вот заключить в них души монстров уже сложнее. Для этого нужно набросить на монстра заклятие с эффектом Soultrap и за то время, пока заклинание еще в действии, убить монстра. Душа будет "поймана" в минимально подходящий по размерам камень или потеряна, если такого камня в инвентаре не окажется. Чем "лучше" душа, тем качественнее получится вещичка. Ах да, и еще — обычно эффекты, придаваемые магическими вещами, временные и используются они как "встроенные" заклинания. Constant Effect-ы (т.е. вещи, действующие все время, когда они надеты) наколдовать в разы сложнее. Но игра эта стоит свеч, однозначно.



Вода с включенными пиксельными шейдерами

Любимые занятия

Воровство в Morrowind процветает. Даже не будучи профессиональным жуликом, неплохо поживиться в магазинчиках и жилищах NPC сможет практически любой персонаж. Следует быть аккуратным с "награбленным" — ни в коем случае нельзя продавать краденое тем людям, у кого вы это украли:), и при уплате штрафа краденое лучше укрыть в надежном местечке, ибо злые милиционеры так и норовят забрать у вас все нажитое нечестным путем:). Но клептоманские штучки — удел непрофессионалов. Для грамотного, прокачанного вора нет запретов — любая чужая вещичка при желании может перекочевать из карманов NPC, запертых сундуков и шкафчиков в его карман.

Очень удачно реализована алхимическая система. Кроме игр серии M&M, я даже и не припоминаю современных CRPG, в которых была бы алхимия вообще. Так вот, "Му-Му"-шная алхимия по сравнению с Morrowind-овской — жалкий червяк. Обилие и разнообразие ингридиентов, эффектов, реальная полезность создаваемых зелий — все это делает алхимию в Morrowind не только чрезвычайно увлекательным, но еще и реально полезным занятием.

Если алхимия и воровство чужды вашему герою, то рекомендую просто погулять по окрестностям городов. Вездесущие монстры не дадут скучать, а в обнаруженных подземельях нередко попадаются хорошие вещи, годящиеся как на продажу, так и для личного пользования.

Товарищи с ловко подвешенным языком (высокая Personality и скилл Speechcraft) могут в большинстве случаев решить дело мирным путем, без привлечения холодной стали и боевой магии. Чем больше уважение конкретной NPC-шной персоны к вам, тем вежливее будут ее реплики, тем свободнее язык, ниже цены при продаже... Отношение можно и нужно поднимать репликами (комплименты) или взятками. Кстати, разговорная система Morrowind совсем не похожа на современные RPG (опять-таки!). При разговоре с NPC мы оперируем не готовыми фразами, а словами и словосочетаниями, которые определяют тему беседы. Удобная и грамотная реализация, imho.

Можно продвигаться вдоль сюжетной линии не спеша — с чувством, толком, расстановкой. Время теперь не поджимает (привет, Daggerfall!), и в перерывах между основными квестами можно спокойно качаться и выполнять квесты гильдий, а также второстепенные задания. Квесты не всегда блещут остроумием, но, по большому счету, редко когда бывают безынтересными и скучными. Ну, а когда игра наскучит — самое время приняться за модификацию исходных файлов. Редактор настолько глобален и объемен, что при наличии времени, желания и квалификации команда модмейкеров может сделать практически полностью новую игру...

Визуальная сторона и звук

Перед разработчиками движка игры и художниками я снимаю шляпу. Нарисовать ТАКОЕ, с потрясающим уровнем детализации, да еще и вполне играбельное — гениально. Графика поражает воображение. Абсолютно все, начиная с персонажей и заканчивая самой последней бутылочкой, нарисовано просто замечательно и с огромной любовью. Погодные условия реализованы очень эффектно. Закат, рассвет, ночь, день, слепящее солнце, две луны, дождь, песчаные бури — все это просто шокирует уровнем и качеством проработки. Честное слово, когда я встречал свой первый закат в Morrowind, я просто тупо минут пять сидел и смотрел, как солнце уходит за горизонт, сменяя вечернюю позолоту наступающими сумерками... То же самое повторилось и на рассвете (виртуальном — во время первого реального моего рассвета за Morrowind, если не ошибаюсь, в мире был ясный день).

Замечательно выглядят источники освещения, тени, вода... Вода — вообще отдельное слово. Такой воды не было еще НИГДЕ! Пусть для ее реализации требуются карты класса GF3/Radeon8500 — не важно. Главное, что она есть, да еще как "есть"! Ландшафты практически идеальны, модели монстров и персонажей идеальны. Наличествуют, разумеется, и просчеты: эффекты от заклинаний совсем неэффектны (сорри за каламбурчик:); лица персонажей практически статичны и их губы не двигаются в такт произносимым словам; анимация движений монстров не очень плавная — вот, пожалуй, и все минусы графического движка. Ах да, еще ресурсоемкость забыл. Теперь — точно все.

Звук и музыка очень хороши: раскаты грома, крики монстров, голоса NPC, лязг оружия — все это сделано на очень высоком уровне и еще больше затягивает в виртуальный мир игры. Музыка, несмотря на небольшое количество мелодий, не надоедает, а создает замечательный фон, как раз под стать фентезийной атмосфере.

Критика, справедливая и не очень

Итак, что же есть нехорошего и недоделанного в Morrowind? Прежде всего бросаются в глаза NPC, бродящие по городам без всякой определенной цели, как марионетки, имитирующие "бодрую" жизнь городов. Все магазины работают круглосуточно, и порой создается впечатление, что мир вертится вокруг игрока, а не наоборот. Это, конечно, приятно, но не правильно, особенно неприятно это видеть в RPG такого класса. Журнал вызывает много нареканий из-за неструктурированности записей в нем. Отсутствие достаточного количества денег у торговцев раздражает, как, порой, раздражает жестко заданная сюжетная линия. Не чувствуешь себя таким бесшабашно свободным, как в Daggerfall. Глюков, как и у "папы", хватает — то в стене застрянешь, то просто ни с того, ни с сего в винду вылетишь... В игре не стало банков, кредитов, многочисленных особняков, лошадей и оборотней. Более того, авторы одно время хотели убрать из игры кхаджитов с аргонианцами, но быстро опомнились. Интерфейс мог бы быть и лучше, а мир — больше. Убраны Advantages/Disadvantages при генерации персонажа, что весьма было кстати в Daggerfall. Вообще, придираться к мелочам можно долго и упорно, но, тем не менее, если смотреть на Morrowind не глазами упертого фаната, который ждал Daggerfall 2, а обычного любителя хороших игр, то все эти недостатки покажутся жалкими мелочами по сравнению с потрясающего качества геймплеем и графикой.

Итог

Если вы считаете себя поклонником хороших RPG, но при этом по каким-то причинам не видели Daggerfall, то поиграть в Morrowind стоит обязательно — я почти уверен, что он вам понравится. Не фанатам Daggerfall Morrowind также наверняка придется по душе, а вот с фанатами сложнее. Ничто не сможет заменить им Daggerfall, тем более, что Morrowind — это не Daggerfall. "Не совсем" или "совсем не" Daggerfall. Это просто замечательная RPG, в которую приятно играть.

Выводы в цифрах

Графика: [9.5/10] Звук: [9/10] Оригинальность: [8.5/10] Игровой интерес: [9.5/10] Общая: [9.5/10]. Вывод: первый претендент на звание "CRPG года". Смерть всему свободному времени. Оторваться невозможно!

Николай "Nickky" Щетько
(nickky@tut.by)

Диск предоставлен интернет-магазином "Медиакрафт"
www.mediacraft.shop.by

Soldier of Fortune II: Double Helix

Начало на странице 6

Очень просто. Доктор предложит нам спуститься через мусоропровод. Потом он найдет автомобиль, на котором вам предстоит двигаться в роли пулеметчика, находясь в кузове и отстреливая врагов, которые тоже имеют собственный транспорт. После этого вам нужно будет уехать из Чехии на поезде. И здесь не все так просто: тоже нужно будет решить ряд головоломок, чтобы привести поезд в движение. Во время долгой поездки доктор будет рассказывать о себе, о своей работе, о неприятных случаях, произошедших по его вине. И он прекрасно понимает, почему власти испытывают к нему огромный интерес. Затем вас отправят в Колумбию, так как там тоже было замечено применения химического оружия на людях.

В целом играть в SoF2 очень интересно, многочисленные повороты сюжета способны заинтриговать настолько, насколько это возможно. А неповторимые и оригинальные миссии еще больше затягивают. Вам предстоит почувствовать себя в роли пулеметчика, диверсанта, снайпера, разведчика, побывать в таких странах, как Гонконг, Иордания и даже на полуострове Камчатка.

"Инструментов" для устранения неприятелей предостаточно. Огромнейший выбор вооружения, от ножа до пулеметов и гранатометов, среди которых следует выделить AK74 (мой любимый:), M4 с подствольным гранатометом, который делает процесс метания гранат намного легче, Узи, несколько видов снайперских винтовок и многое другое. Сама реализация оружия просто потрясает. Counter Strike заткнули за пояс, остальные и рядом не валялись. Стоит только послушать, как строчит "калаш", как взрываются гранаты — и сразу все станет ясно. Из пистолета можно стрелять, а можно не стрелять, а просто бить. Один удар по голове — и смерть. А если бы вы знали, как приятно решетить врагов, сидя за стационарным пулеметом!.. В общем, в этой области на сегодняшний день SoF2 — единоличный лидер.

Пришла пора поговорить о графике. Игра создавалась на основе движка Quake 3 Team Arena. Не верьте пиратам (на диске написано, что на движке Q3A), а в этом есть разница. Ведь для Team Arena он был достаточно сильно модифицирован. Движок, сами понимаете, неплохой, даже более — один из лучших на сегодняшний день, поэтому и графика в SoF2 соответствующе красива. А иначе и быть не могло. Как известно, для игры, кроме Q3TA Engine, использовали систему местности ROAM от Raven, скриптовый язык ICARUC, который использовался в Star Trek: Voyager Elite Force и систему рендеринга GHOUL 2.0 — улучшенную версию GHOUL, позволяющую расчленять модели противников.

Прорисовка уровней достойна высочайших похвал, все красиво настолько, насколько это возможно. Посмотрите на скриншоты. Внушает, не правда ли? Это вам не Delta Force, где все здания были одинаково пусты. Здесь интерьеры проработаны максимально: стульчики стоят, столы, на стенах картины, зеркала, шкафчики, различные статуи и прочая дребедень. Все (ну или почти все) предметы в SoF2 разрушаемы, причем все разрушения выглядят просто потрясающе. Видели бы вы, как стекло бьется. Ради возможности полюбоваться этим действительно красивым зрелищем я разносил все и везде, не жалея патронов и гранат, которых иногда не хватало;(. Модели противников и просто людей тоже меня порадовали. Отлично анимированы (скелетная анимация) и, как и люди, очень эмоциональны — жесты, выражения лиц и поведение заставляет задуматься: а не живые ли они? Враги отлично прячутся за ящики, деревья, при столкновении нос к носу начинают отходить, стреляя в вас. Если же вы начнете отступать не глядя, то не удивляйтесь, если вам вслед полетят гранаты. Искусственный интеллект в новых солдатах действительно хорош, даже на первом уровне я испытывал некоторые сложности с прохождением. Не пугайтесь и не возмущайтесь, если в некоторых миссиях сохраняться после каждого убитого врага будет жизненно необходимо. Всего в SoF2 имеется четыре уровня сложности. Мало? Я так не считаю, поскольку здесь присутствует возможность настроить сложность самостоятельно. Изменять можно практически все: уровень интеллекта противников, поставить ограниченное число сохранений либо вообще их запретить, изменить грузоподъемность. Для чего это нужно? Для того чтобы увеличить или уменьшить тот вес, который вы, точнее не вы, а Джон Муллинс, сможете нести. Как его ни меняй, но унести с собой пистолет, автомат, пулемет, гранатомет, а еще и патроны с гранатами, не получится. Это, на мой взгляд, правильно.

Звуковое оформление SoF2 тоже не вызывает нареканий. Музыка неплохая, разнообразная и идеально



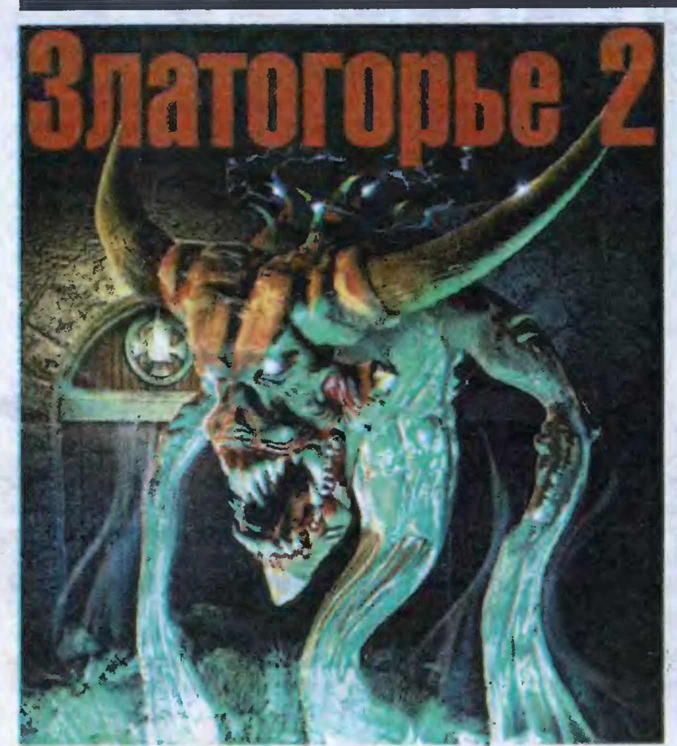
вписывается в игровую атмосферу. Кроме того, она динамична, меняется в зависимости от обстоятельств. Например, вы ходите по ночной Праге, льет дождь, кругом ни души — в этот момент музыка играет спокойная, ненавязчивая, тихая. Но стоит вам повернуть за угол, где удачно расположившиеся солдаты начинают палить в вас из автоматов, как музыка плавно меняется на громкую, резкую. Озвучка хороша, не скрою, действительно хороша. Звуковые эффекты от выстрелов впечатляют. Противники говорят на языке той страны, где происходит действие. Колумбийцы бормочут что-то непонятное, китайцы тоже, а вот в Праге русские люди говорят по-русски. Причем говорят прекрасно, даже без акцента:).

К сожалению, есть в игре несколько неприятных глюков. Один связан с неправильным отбросом теней на некоторых видеокартах, в частности на моей Riva'e TNT. Не помогли новые дрова, пришлось отключить тени. Еще в некоторых миссиях, например в третьей, где нужно сидеть в кузове автомобиля и отстреливать ребят, прекрасно говорящих по-русски, после сохранения оказываешься не за пулеметом, а около него. Глюк этот скорее полезный, поскольку можно немного побегать по уровню и пособирать оружие, а затем просто следовать за машиной. Главное вовремя успеть, а то злые дядьки с автоматами сделают свое дело — уничтожат доктора вместе с машиной. Что ж, будем надеяться, что эти ошибки исправят последующие патчи.

Итак, что мы имеем? Перед нами отличная игра, оправдавшая возлагаемые на нее надежды. В ней есть все, что сегодня требуют геймеры: оригинальный сюжет, увлекательный геймплей, потрясающая графика и на удивление хороший саундтрек. Я не фанат экшенов, но Soldier of Fortune 2 — одна из немногих подобных игр, которая мне понравилась.

Roll,
Roll_ZV@tut.by

Диск предоставлен интернет-магазином "Медиакрафт"
www.mediacraft.shop.by



Жанр: RPG
Разработчик: Бурут
Издатель: Руссобит-М
Дата выхода: осень 2002 года

Первая часть Златогорья, вышедшая в 2001 году, не пользовалась большим успехом. Игра была неплоха по задумке, было много свежих идей, но отсутствие опыта у разработчиков дало о себе знать, и реализация, на мой взгляд, подкачала. Как говорится, "Первый блин — комом". А чего нам ждать от второго Златогорья? В этом мы сейчас постараемся разобраться.

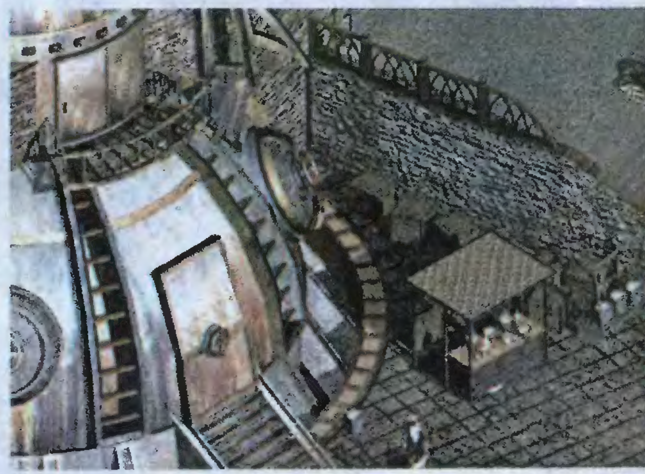
Странствовать предстоит долго, даже очень, где-то около 100 часов, и не удивительно, что игра по самым скромным подсчетам будет занимать 3-4 диска. Столь долгая продолжительность в первую очередь связана с разветвленной сюжетной линией и с огромным, по сравнению с первой частью игры, игровым миром, который теперь представлен четырьмя совершенно разными странами. Златогорье — хорошо известная нам страна еще со времен первой части игры. Населена людьми и существами, живущими бок о бок с людьми. Кроме того, Златогорье является родиной главного героя, то бишь вас. Маравия — вторая страна, в которую должен попасть главный герой во время долгих странствий. Это самые интересные проявления востока — неожиданные повороты событий, загадочные интриги, интересные встречи. Далее Туберн — горная местность, населенная могучими варварами и трудолюбивыми гномами, предпочитающими магии механику. И последняя страна, которую посетит герой, — Альберия, холодная страна неприветливых северных амазонок, плохо исследованная и полная загадок. Герой должен будет добиться помощи могущественного чародея древности Шурба-Хала и спасти свой Мир от надвигающейся беды.

Как я уже упоминал, после победы жителей Златогорья над нежитью прошло около 400 лет. За это время технический прогресс продвинулся очень сильно. Правда, развитие технологий пошло немного по-другому. Здесь нам будут представлены хорошо знакомые вещи в совершенно новом, оригинальном контексте. Вам предстоит побывать на пороховых заводах Ра-города, в типографии Светлограда, в глубоких индустриальных шахтах Златогорских гномов — гмуров, заглянуть в магическую башню шамана Шурба-Хала. Из специфического оружия, доступного игроку, можно вспомнить, например, пороховые пистолеты или ручную корабельную пушку небольшого калибра.

В мире хорошо развита магия по шести направлениям: магия богов, магия природы, магия света, магия стихий, магия теней и магия тьмы. В каждой школе присутствуют как защитные, так и атакующие заклинания, но, естественно, каждая школа имеет свою специфику: если, например, в школе стихий преобладают разрушающие заклинания, то магия природы в основном целебно-оборонительная. Также имеются заклинания призыва магических и реальных существ. Кроме расы людей, Мир населен самыми различными существами: ужасными белыми волками и скользкими гидрами, странными руирри и медлительными живыми деревьями, а также разнообразными несчастными результатами экспериментов начинающих магов. Вот в таком внешне не очень приветливом мире игроку и придется решать проблемы борьбы Добра и Зла.



А поскольку все эти твари человеческого языка не понимают, то с ними придется разговаривать по-другому. Битвы по-прежнему останутся пошаговыми, но и эта часть игры потерпела немало изменений. Я думаю, что все знают, что такое пошаговый бой. Поэтому не будем вдаваться в тонкости, а сразу перейдем к особенностям боя в Златогорье 2. Первое нововведение — это выбор между более сильным и более точным ударом. Второе — появились слоты для оружия, позволяющие быстро менять оружие, не активируя инвентарь и не теряя при этом очков действия. Третье — возможность сохранения не использованных очков действия, для нанесения ответного удара во время хода противника и многое другое. Обещают очень много разнообразного оружия: мечи, топоры, булавы, луки, арбалеты — все это будет представлено множеством экземпляров. Кроме того, одинаковые луки и арбалеты можно будет заряжать разными боеприпасами, от которых в немалой степени зависит величина наносимого урона.





А как будет происходить создание персонажа? Прокачка? Каким уровнем ограничено развитие персонажа? С этими и другими вопросами я обратился к Сергею Буравцову, руководителю проекта Златогорье 2, ведущему программисту. И вот что он ответил:

"Процесс создания персонажа включает в себя распределение начальных значений первичных характеристик, выбор нескольких дополнительных умений и их предварительную раскачку — игроку выдается N очков опыта и он может их произвольно распределить по выбранным умениям. В процессе игры имеется возможность повышать уровень развития выбранных умений и учиться некоторым новым вещам. Чем лучше изучено то или иное умение, тем больше возможностей, связанных с ним, открывается игроку. Разрабатываемая ролевая система предполагает ограничение развития персонажа до сотого уровня, но игроку для этого придется очень сильно постараться.

Навыков и умений в игре достаточно много: это и умения, относящиеся к активному нападению (владение копьем, мечом, топором, рукопашный бой, владение посохом или дробящим оружием), и навыки, помогающие обойтись без кровопролития (красноречие, торговля, воровство, кузнечное дело, алхимия и многие другие). Прокачка выбранных умений будет происходить за счет получения в процессе игры очков опыта, а также с помощью встречающихся на пути мудрых людей, готовых за умеренную плату поделиться своими знаниями."

Путешествовать в одиночку — занятие весьма опасное, поэтому в процессе игры к вам могут присоединиться до шести NPC, которых нужно уговорить/заставить или заплатить им. Вообще разработчики говорят, что общение с NPC требует от игрока внимательности и сообразительности. Можно даже будет пройти игру, так никого и не убив, поскольку со всеми можно договориться, а случайных драк можно избежать, точнее сбежать:).

Искусственный интеллект противников, по словам разработчиков, находится на самом высоком уровне. Теперь противник может использовать любое из имеющегося у него в наличии оружия. Если у него есть бутылочка с целебным зельем, то при малейшей угрозе его здоровью он непременно ее выпьет.

Графика в новом Златогорье будет отличаться от предшественницы в лучшую сторону. Специально для игры был разработан совершенно новый движок AGE Engine, который полностью избавил разработчиков от так называемой "тайловой" технологии и позволяет располагать на уровне огромное количество объемных анимированных и активных объектов. Вид будет по-прежнему в изометрической проекции. Здесь не используется никаких 3D эффектов, все прорисовывается программно и обеспечивает отменную 2D графику. Обещают смену погодных условий (снег, дождь, молнии и пр.). Полностью изменена система анимации, позволяющая реализовать более плавные и продолжительные движения персонажей.

Возможность динамической перестройки ландшафта за счет использования дополнительных статических и анимированных изображений тоже является частью возможностей графического движка Златогорья 2. Что ж, посмотрим, Commandos 2 первым показал, что 2D хоронить еще рано. А я с этим целиком и полностью согласен. Системные требования, по сегодняшним меркам, не очень большие: минимум — Pentium/Celeron 433 MHz, 128 Mb RAM, DirectX 7.0, 500 Mb HDD free space + 200-500 Mb для файла подкачки и сейвов, ОС Windows 9x/Me/2k/XP. Ну, а чтобы игрушка шла идеально, нужно что-то вроде P3-700 MHz, 256 Mb RAM.

Будет в игре и мультиплеер. К сожалению, пока практически ничего конкретного не известно. Знаю, что в мультиплеере 7-9 человек в отряде — это жизненная необходимость. А вот что ответил по этому поводу Сергей Буравцов: "В настоящее время все это прорабатывается, поэтому детального ответа на этот вопрос дать мы не можем. Пока что в режиме многопользовательской игры планируется присутствие до четырех игроков, а основной упор делается на взаимодействие их между собой. Игровой Мир претерпит изменения, требуемые многопользовательской идеологией, а сюжет будет упрощен".

Какие делаем выводы? Оригинальный сюжет, полная нелинейность, огромный игровой мир, продолжительный игровой процесс, огромное количество квестов, так или иначе влияющих на дальнейшее развитие событий, полная свобода действий, неплохая графика, мультиплеер — что еще нужно любителю ролевых игр? Вот и я говорю, что больше ничего. Так что ждем — на мой взгляд, Златогорье 2 достойно того, чтобы его ждать.

Roll,
Roll_ZV@tut.by









Адрес клуба: г. Минск, м-н Уручье, ул. Шугаева, 19, корпус 3.
www.extremeclub.by.ru
Справки по телефону - 268-07-84.

виртуальные радости
Учредитель и издатель — ООО "Нестор". Рег. свидетельство № 1411, выдано Госкомпечати РБ 16.11.99 г.
Адрес редакции: Республика Беларусь 220002 Минск, ул. Варвашени, 77-443. Тел./факс (017) 234-67-90. Отдел рекламы (017) 234-44-76, 234-67-90. Отдел распространения (017) 289-37-13. Адрес для писем: 220113 Минск, а/я 563, "Виртуальные радости".
E-mail: vr@nestor.minsk.by.
За достоверность информации в материалах рекламного характера ответственность несет рекламодатель. Редакция может публиковать в порядке обсуждения материалы, отражающие личную точку зрения автора.

Шеф-редактор Марина Бирюкова.
Компьютерная верстка Александра Воронецкого.
Подписано в печать 6.06.2002 г. в 18.00. Тираж 17 878 экз. Цена договорная. Отпечатано с диапозитивов заказчика в типографии РУП "Издательство Белорусский Дом печати", Республика Беларусь, Минск, пр-т Ф. Скорины, 79. Заказ № 3373.